TODO LO QUE QUIERES SABER SOBRE EL MUNDO POKéMON

REVISTA POKéMON™

Nº 26

Por los expertos de Nintendo Acción

¡Gratis!

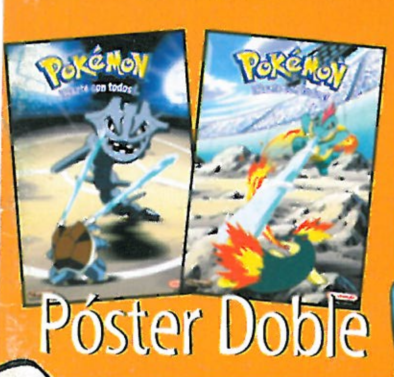
Pokémanía

¡¡Pokémon Zafiro y Pokémon Rubí!!

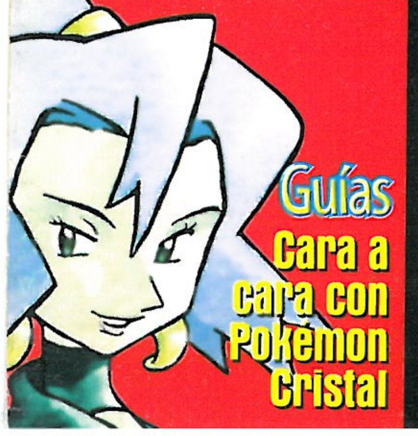


Guías

Nuevos combates de Stadium 2



Póster Doble



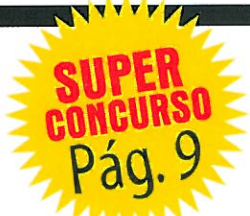
Guías

Cara a cara con Pokémon Cristal

¡Últimos consejos para completar la Torre de Batalla!

Desafío en Pokémon Cristal

¡¡Regalamos 50 productos Pokémon!!



PokémON

LOS NUEVOS POKÉMON GBA YA TIENEN NOMBRE Y FECHA

«Rubí» y «Zafiro» son los nombres definitivos que Nintendo ha elegido para las nuevas ediciones de Pokémon en Game Boy Advance.

El **21 de noviembre, la fiebre Pokémon subirá la temperatura** de millones de japoneses. De sus Game Boy Advance, para ser más exactos. Ese día se estrenan las dos nuevas aventuras Pokémon que espera el mundo entero. Y que ya tienen nombre oficial: **Pokémon Rubí y Zafiro.** Qué mejor elección para dos joyas de este calibre.

Estas dos nuevas entregas nos situarán en un nuevo universo Pokémon, más allá de los mundos de Johto y Kanto. Entrarán en juego **dos nuevos entrenadores** (chico y chica), con un **aspecto muy atractivo y moderno,** y la nómina de Pokémon crecerá hasta los **350 ejemplares.** Eso quiere decir que habrá 100 Pokémon nuevos, listos para ser capturados. También se anuncian novedades en la parte de "captura", pues disfrutaremos de **nuevos sistemas de batalla e intercambio.** ¿Queréis una pista? Un **nuevo modo "equipo"** nos permitirá luchar con dos Pokémon al mismo tiempo contra los Pokémon rivales, lo que elevará bastante el nivel de estrategia.

Técnicamente estas ediciones ofrecerán también suculentas mejoras. Y no hablamos sólo de efectos gráficos como que nuestras huellas se queden marcadas en la arena, o que se refleje nuestra sombra en el agua, sino que anunciamos nuevas animaciones, un cuidadísimo nivel de detalle tanto en personajes como en escenarios...

¿Y para cuándo?

Las fechas de lanzamiento que manejamos aún no aclaran cuándo tendremos ambas ediciones en Europa. **Está claro que será en el 2003,** pero todavía no sabemos si a principios de año o en primavera. Para el mercado americano puede que el juego esté listo a finales de 2002. Nintendo está haciendo todo lo posible porque sea así.



Se da por seguro que exploraremos un nuevo mundo, más allá de Johto y de Kanto.



La estrategia del juego cambiará con los nuevos combates de dos-contra-dos Pokémon.

Detalles extra de Pokémon Rubí y Zafiro



EL ENTRENADOR. *Sabemos su nombre en japonés, Raito, y también el de su rival, Doku. Añadimos que podremos elegir entre entrenador y entrenadora, y finalizamos comentando su aspecto más que vanguardista y su nuevo equipo, del que tendremos muchas cosas que contaros. Ya sabéis, Pokédex, Pokégear...*

EL PROFESOR. *Oak, Elm... ¡dejad paso, que llega* **Odamaki!** *De momento ese será el nombre en japonés del nuevo profe, un tipo muy activo al que le encanta el trabajo "de campo". ¿Se encargará personalmente de capturar Pokémon?*

LA NUEVA CONSOLA. *Y para celebrar el nuevo Pokémon, en Japón van a lanzar una Game Boy Advance dedicada a Latios y Latias, los nuevos legendarios. Será un modelo exclusivo, en colores azul y rojo, que se pondrá a la venta al tiempo que las ediciones Rubí y Zafiro.*



Torre de batalla

3ª entrega y final

¡¡Vence a todos los entrenadores!!

Punto y final al gran desafío de la edición Cristal. A partir de esta entrega, la Torre de Batalla será historia. De cómo hayas llegado dependerá de ti. Nosotros hemos hecho lo que hemos podido.

DESAFÍOS 5 Y 6: NIVELES 50 y 60

CONSEJOS PARA GANAR

En el equipo que te sugerimos hay un **Machamp con Pantalla Luz,** uno de los Movimientos Huevo de Machamp. Si tienes un Mr. Mime macho por encima del nivel 26 (en el que aprende Pantalla Luz), podrás cruzarlo con un Machop hembra y conseguir un Machop que sepa Pantalla Luz. Cuando Machop evolucione a Machamp, con este movimiento podrá **reducir a la mitad el daño de los ataques especiales.**

Otra dificultad que puedes tener para conseguir el equipo que te sugerimos es que hayas gastado la MT 26 (Terremoto) y entonces Machamp se quede sin aprenderla. Bueno, como alternativa a Terremoto puedes enseñarle a Machamp la MO Fuerza, pero claro, te en cuenta que no será lo mismo.



EQUIPO PARA GANAR LOS DESAFÍOS 5 Y 6

68 MACHAMP

TIPO	ATAQUE
Psíquico	Pantalla Luz
Tierra	Terremoto
Lucha	Tajo Cruzado
Normal	Híper Rayo

227 SKARMORY

TIPO	ATAQUE
Psíquico	Descanso
Acero	Ala de Acero
¿?	Maldición
Veneno	Tóxico

230 KINGDRA

TIPO	ATAQUE
Agua	Danza Lluvia
Agua	Surf
Dragón	Dragoaliento
Hielo	Rayo Hielo

DESAFÍO 5: NIVEL 50

LISTA DE POKéMON RIVALES

POKéMON		ATAQUES							
Starmie	A/Ps	Onda Trueno	E	Recuperación	N	Rayo	E	Surf	A
Crobat	Ve/Vo	Rayo Confuso	Fa	Atracción	N	Híper Rayo	N	Tóxico	Ve
Skarmory	Ac/Vo	Torm. Arena	R	Vuelo	Vo	Ala de Acero	Ac	Tóxico	Ve
Houndoom	Si/Fu	Descanso	N	Triturar	Si	Come Sueños	Ps	Lanzallamas	Fu
Jolteon	E	Rayo	E	Onda Trueno	E	Bola Sombra	Fa	Poder Oculto	N
Dugtrio	T	Terremoto	T	Cuchillada	N	Híper Rayo	N	Bomba Lodo	Ve
Lapras	A/H	Rayo	E	Surf	A	Rayo Confuso	Fa	Ventisca	H
Steelix	Ac/T	Torm. Arena	R	Cola Férrea	Ac	Descanso	N	Terremoto	T
Snorlax	N	Híper Rayo	N	Terremoto	T	Surf	A	Más Psique	N
Aerodactyl	R/Vo	Híper Rayo	N	Terremoto	T	Llamarada	Fu	Cola Férrea	Ac
Zapdos	E/Vo	Pico Taladro	Vo	Rayo	E	Onda Trueno	E	Híper Rayo	N
Articuno	H/Vo	Ventisca	H	Híper Rayo	N	Rugido	N	Viento Hielo	H
Scizor	B/Ac	Híper Rayo	N	Cuchillada	N	Agilidad	Ps	Garra Metal	Ac
Machamp	L	Tajo Cruzado	L	Terremoto	T	Llamarada	Fu	Puño-Trueno	E
Slowking	A/Ps	Descanso	N	Surf	A	Psíquico	Ps	Amnesia	Ps
Kingdra	A/D	Surf	A	Híper Rayo	N	Ventisca	H	Dragoaliento	D
Girafarig	N/Ps	Come Sueños	Ps	Triturar	Si	Psíquico	Ps	Terremoto	T
Forretress	B/Ac	Torm. Arena	R	Tóxico	Ve	Explosión	N	Contoneo	N
Electrode	E	Rayo	E	Explosión	N	Manto Espejo	Ps	Descanso	N
Gyarados	A/Vo	Híper Rayo	N	Surf	A	Danza Lluvia	A	Electrocañón	E
Shuckle	B/R	Torm. Arena	R	Descanso	N	Tóxico	Ve	Repetición	N

DESAFÍO 6: NIVEL 60

LISTA DE POKéMON RIVALES

POKéMON		ATAQUES							
Jynx	H/Ps	Ventisca	H	Psíquico	Ps	Bola Sombra	Fa	Viento Hielo	H
Machamp	L	Puño Fuego	Fu	Tajo Cruzado	L	Puño Trueno	E	Terremoto	T
Blissey	N	Amortiguador	N	Tóxico	Ve	Protección	N	Psíquico	Ps
Heracross	B/L	Inversión	L	Megacuerno	B	Terremoto	T	Contador	L
Rhydon	T/R	Terremoto	T	Surf	A	Cola Férrea	Ac	Avalancha	R
Sandslash	T	Terremoto	T	Cuchillada	N	Híper Rayo	N	Ronquido	N
Parasect	B/Pl	Espora	Pl	Giga-Drenado	Pl	Híper Rayo	N	Bomba Lodo	Ve
Aerodactyl	R/Vo	Híper Rayo	N	Supersónico	N	Terremoto	T	Mordisco	Si
Arcanine	Fu	Lanzallamas	Fu	Triturar	Si	Vel. Extrema	N	Cola Férrea	Ac
Golem	R/T	Explosión	N	Terremoto	T	Puño Fuego	Fu	Frustración	N
Wobbuffet	Ps	Contador	L	Manto Espejo	Ps	Mismodestino	Fa	Velo Sagrado	N
Kingdra	A/D	Dragoaliento	D	Surf	A	Híper Rayo	N	Ventisca	H
Umbreon	Si	Bofetón-Lodo	T	Luz Lunar	N	Psíquico	Ps	Finta	Si
Skarmory	Ac/Vo	Ala de Acero	Ac	Vuelo	Vo	Tóxico	Ve	Protección	N
Houndoom	Si/Fu	Lanzallamas	Fu	Triturar	Si	Come Sueños	Ps	Descanso	N
Snorlax	N	Avalancha	R	Surf	A	Golpe Cuerpo	N	Terremoto	T
Porygon2	N	Ventisca	H	Recuperación	N	Tóxico	Ve	Psíquico	Ps
Blastoise	A	Surf	A	Terremoto	T	Giro Rápido	N	Ventisca	H
Tyranitar	R/Si	Triturar	Si	Terremoto	T	Avalancha	R	Híper Rayo	N
Dragonite	D/Vo	Híper Rayo	N	Viento Hielo	H	Rayo	E	Surf	A
Zapdos	E/Vo	Descanso	N	Pico Taladro	Vo	Rayo	E	Onda Trueno	E

ABREVIATURAS USADAS: N Normal/ Fu Fuego/ A Agua / Pl Planta/ E Eléctrico/ H Hielo/ L Lucha/ Ve Veneno/ T Tierra/ Vo Volador/ Ps Psíquico/ B Bicho/ R Roca/ Fa Fantasma/ D Dragón/ Si Siniestro/ Ac Acero

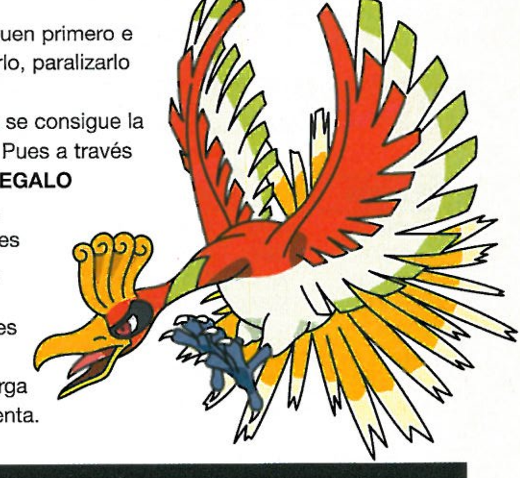
DESAFÍOS 7, 8 y 9: NIVELES 70, 80 y 90

CONSEJOS PARA GANAR

Este desafío es uno de los momentos en los que te sentirás contento por haber comprado Pokémon Cristal. Lleva a **Ho-oh al Tutor de Movimientos de Ciudad Trigal para enseñarle Rayo.** Además, si sacas primero a Ho-oh y usas su **Velo Sagrado,** todos tus Pokémon estarán protegidos de los problemas de estado durante cinco turnos.

¿Por qué equipar a Ho-oh con una **Baya Milagro?** Pues muy sencillo, nuestra estrategia es usar a Ho-oh y su Velo Sagrado en primer lugar y asegurarnos que nuestros Pokémon estén a salvo de los problemas de estado. Con la Baya Milagro aseguramos que Ho-oh siempre usará Velo Sagrado, aunque le ataquen primero e intenten dormirlo, paralizarlo o confundirlo.

¿Que dónde se consigue la Baya Milagro? Pues a través de la opción **REGALO MISTERIOSO.** Sabemos que es difícil, por eso, mientras lo intentas, puedes sustituirla por una Baya Amarga o una Baya Menta.





227 SKARMORY

TIPO	ATAQUE
Psíquico	Descanso
Acero	Ala de Acero
Volador	Pico Taladro
Veneno	Tóxico

230 KINGDRA

TIPO	ATAQUE
Agua	Danza Lluvia
Agua	Surf
Dragón	Dragoaliento
Hielo	Rayo Hielo

250 HO-HO

TIPO	ATAQUE
Tierra	Terremoto
Eléctrico	Rayo
Normal	Recuperación
Normal	Velo Sagrado

DESAFÍO 7: NIVEL 70

LISTA DE POKéMON RIVALES

POKéMON		ATAQUES							
Exeggutor	Pl/Ps	Descanso	Ps	Explosión	N	Psíquico	Ps	Giga-Drenado	Pl
Heracross	B/L	Inversión	L	Aguante	N	Megacuerno	B	Terremoto	T
Tyranitar	R/Si	Terremoto	T	Triturar	Si	Avalancha	R	Híper Rayo	N
Primeape	L	Tajo Cruzado	L	Puño Hielo	H	Puño-Trueno	E	Avalancha	R
Zapdos	E/Vo	Rayo	E	Pico Taladro	Vo	Onda Trueno	E	Híper Rayo	N
Hitmonlee	L	Inversión	L	Aguante	N	Golpe Cuerpo	N	Mega Patada	N
Blissey	N	Contador	L	Amortiguador	N	Bola Sombra	Fa	Rayo	E
Snorlax	N	Avalancha	R	Terremoto	T	Ventisca	H	Bola Sombra	Fa
Ursaring	N	Cuchillada	N	Terremoto	T	Híper Rayo	N	Puño-Trueno	E
Jolteon	E	Rayo	E	Híper Rayo	N	Bola Sombra	Fa	Rugido	N
Mr. Mime	Ps	Reflejo	Ps	Puño Fuego	Fu	Psíquico	Ps	Otra Vez	N
Houndoom	Si/Fu	Triturar	Si	Lanzallamas	Fu	Finta	Si	Rugido	N
Venusaur	Pl/Ve	Día Soleado	Fu	Rayo Solar	Pl	Síntesis	Pl	Híper Rayo	N
Vaporeon	A	Ventisca	H	Bola Sombra	Fa	Surf	A	Bofetón-Lodo	T
Girafarig	N/Ps	Agilidad	Ps	Relevo	N	Triturar	Si	Terremoto	T
Gyarados	A/Vo	Surf	A	Rayo	E	Híper Rayo	N	Rugido	N
Umbreon	Si	Luz Lunar	N	Finta	Si	Psíquico	Ps	Bola Sombra	Fa
Quagsire	A/T	Terremoto	T	Surf	A	Bomba Lodo	Ve	Cola Férrea	Ac
Charizard	Fu/Vo	Cuchillada	N	Terremoto	T	Híper Rayo	N	Lanzallamas	Fu
Umbreon	Si	Finta	Si	Luz Lunar	N	Más Psique	N	Tóxico	Ve
Blastoise	A	Hidro Bomba	A	Puño Hielo	H	Híper Rayo	N	Cola Férrea	Ac

DESAFÍO 8: NIVEL 80

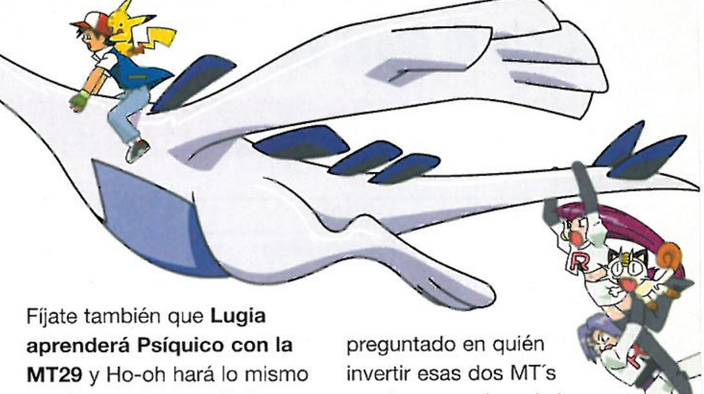
LISTA DE POKéMON RIVALES

POKéMON		ATAQUES							
Moltres	Fu/Vo	Ataque Aéreo	Vo	Lanzallamas	Fu	Ala de Acero	Ac	Híper Rayo	N
Victreebel	Pl/Ve	Giga-Drenado	Pl	Bomba Lodo	Ve	Híper Rayo	N	Tóxico	Ve
Porygon2	N	Psíquico	Ps	Recuperación	N	Híper Rayo	N	Tri-Ataque	N
Tauros	N	Terremoto	T	Golpe Cuerpo	N	Bomba Lodo	Ve	Tóxico	Ve
Lapras	A/H	Descanso	Ps	Surf	A	Rayo Confuso	Fa	Psíquico	Ps
Aerodactyl	R/Vo	Híper Rayo	N	Descanso	Ps	Terremoto	T	Rugido	N
Pinsir	B	Híper Rayo	N	Sumisión	L	Fuerza	N	Tóxico	Ve
Granbull	N	Rugido	N	Bola Sombra	Fa	Híper Rayo	N	Puño-Trueno	E
Forretress	B/Ac	Explosión	N	Tóxico	Ve	Rayo Solar	Pl	Contoneo	N
Electrode	E	Rayo	E	Explosión	N	Manto Espejo	Ps	Tóxico	Ve
Kingdra	A/D	Descanso	Ps	Surf	A	Ventisca	H	Dragoaliento	D
Gengar	Fa/Ve	Rayo	E	Bola Sombra	Fa	Rayo Confuso	Fa	Ladrón	Si
Mantine	A/Vo	Surf	A	Rayo Confuso	Fa	Ventisca	H	Ataque-Ala	Vo
Snorlax	N	Descanso	Ps	Tambor	N	Ronquido	N	Terremoto	T
Houndoom	Si/Fu	Descanso	Ps	Triturar	Si	Lanzallamas	Fu	Día Soleado	Fu
Skarmory	Ac/Vo	Ataque-Ala	Vo	Vuelo	Vo	Bofetón-Lodo	T	Tóxico	Ve
Dragonite	D/Vo	Onda Trueno	E	Surf	A	Rayo	E	Enfado	D
Jynx	H/Ps	Beso Amoroso	N	Ventisca	H	Come Sueños	Ps	Psíquico	Ps
Dugtrio	T	Cuchillada	N	Terremoto	T	Ladrón	Si	Bofetón-Lodo	T
Tyranitar	R/Si	Descanso	Ps	Triturar	Si	Terremoto	T	Avalancha	R
Jolteon	E	Onda Trueno	E	Rayo	E	Cola Férrea	Ac	Rugido	N

DESAFÍO 9: NIVEL 90

LISTA DE POKéMON RIVALES

POKéMON		ATAQUES							
Machamp	L	Tajo Cruzado	L	Tiro Vital	L	Llamarada	Fu	Terremoto	T
Porygon2	N	Tóxico	Ve	Psíquico	Ps	Recuperación	N	Protección	N
Arcanine	Fu	Día Soleado	Fu	Lanzallamas	Fu	Vel. Extrema	N	Descanso	Ps
Kingdra	A/D	Dragoaliento	D	Surf	A	Híper Rayo	N	Ventisca	H
Snorlax	N	Llamarada	Fu	Surf	A	Terremoto	T	Híper Rayo	N
Shuckle	B/R	Tóxico	Ve	Repetición	N	Otra Vez	N	Protección	N
Muk	Ve	Tóxico	Ve	Bomba Lodo	Ve	Atracción	N	Giga-Drenado	Pl
Lapras	A/H	Descanso	Ps	Surf	A	Rayo	E	Psíquico	Ps
Blissey	N	Rayo Solar	Pl	Día Soleado	Fu	Amortiguador	N	Llamarada	Fu
Cloyster	A/H	Explosión	N	Ventisca	H	Surf	A	Viento Hielo	H
Dragonite	D/Vo	Llamarada	Fu	Híper Rayo	N	Enfado	D	Ventisca	H
Crobat	Ve/Vo	Ataque-Ala	Vo	Neblina	H	Híper Rayo	N	Giga-Drenado	Pl
Starmie	A/Ps	Recuperación	N	Rayo	E	Surf	A	Psíquico	Ps
Houndoom	Si/Fu	Lanzallamas	Fu	Tritura	Si	Día Soleado	Fu	Rayo Solar	Pl
Skarmory	Ac/Vo	Torm. Arena	T	Ala de Acero	Ac	Tóxico	Ve	Retroceso	N
Tyranitar	R/Si	Híper Rayo	N	Triturar	Si	Terremoto	T	Avalancha	R
Umbreon	Si	Finta	Si	Bofetón-Lodo	T	Luz Lunar	N	Rayo Confuso	Fa
Miltank	N	Batido	N	Terremoto	T	Golpe Cuerpo	N	Atracción	N
Tauros	N	Rayo	E	Híper Rayo	N	Atracción	N	Terremoto	T
Espeon	Ps	Psíquico	Ps	Bola Sombra	Fa	Día Soleado	Fu	Sol Matinal	N
Flareon	Fu	Híper Rayo	N	Lanzallamas	Fu	Bola Sombra	Fa	Rugido	N



DESAFÍO 10: NIVEL 100

CONSEJOS PARA GANAR

El nivel 100 requiere que utilices a los Pokémon con mayor poder de ataque y a la vez con mayor defensa. Te sugerimos a **Mewtwo, Lugia y Ho-oh** porque forman un trío terrorífico siempre que saques a Ho-oh en primer lugar, uses el Velo Sagrado y luego cambies al Pokémon que tenga el movimiento más adecuado para tumbar al rival que te toque.

En Pokémon Cristal tanto a Lugia como a Ho-oh los capturarás en el **nivel 60.** Eso significa que Lugia no conocerá Aerochorro, y Ho-oh no sabrá Velo Sagrado. Si tienes Pokémon Stadium 2, puedes conseguir que **Lugia y Ho-oh recuerden los movimientos olvidados.** Fíjate también que **Lugia aprenderá Psíquico con la MT29** y Ho-oh hará lo mismo con Terremoto usando la MT26. Si alguna vez te has preguntado en quién invertir esas dos MT´s preciosas, acabas de leer la respuesta.

EQUIPO PARA GANAR EL DESAFÍO 10

Tipo: Psíquico
Objeto: Restos

150 MEWTWO

TIPO	ATAQUE
Psíquico	Psíquico
Eléctrico	Rayo
Normal	Recuperación
Normal	Híper Rayo

Tipo: Psíquico/Volador
Objeto: Periscopio

249 LUGIA

TIPO	ATAQUE
Psíquico	Psíquico
Volador	Aerochorro
Normal	Recuperación
Roca	Poder Pasado

Tipo: Fuego/Volador
Objeto: Baya Milagro

250 HO-HO

TIPO	ATAQUE
Tierra	Terremoto
Eléctrico	Rayo
Normal	Recuperación
Normal	Velo Sagrado

DESAFIO 10: NIVEL 100

LISTA DE POKéMON RIVALES

POKéMON		ATAQUES							
Electrode	E	Onda Trueno	E	Explosión	N	Manto Espejo	Ps	Rayo	E
Scizor	B/Ac	Ala de Acero	Ac	Híper Rayo	N	Cuchillada	N	Tóxico	Ve
Arcanine	Fu	Lanzallamas	Fu	Vel. Extrema	N	Cola Férrea	Ac	Híper Rayo	N
Kingdra	A/D	Surf	A	Dragoaliento	D	Descanso	Ps	Tóxico	Ve
Exeggutor	Pl/Ps	Psíquico	Ps	Tóxico	Ve	Explosión	N	Giga-Drenado	Pl
Rhydon	T/R	Surf	A	Terremoto	T	Híper Rayo	N	Avalancha	R
Golem	R/T	Explosión	N	Terremoto	T	Avalancha	R	Llamarada	Fu
Lanturn	E/A	Surf	A	Danza Lluvia	A	Electrocañón	E	Rayo Confuso	Fa
Houndoom	Si/Fu	Triturar	Si	Lanzallamas	Fu	Descanso	Ps	Rugido	N
Blissey	N	Rayo	E	Ventisca	H	Llamarada	Fu	Amortiguador	N
Misdreavus	Fa	Canto Mortal	N	Mal de Ojo	N	Divide Dolor	N	Bola Sombra	Fa
Fearow	N/Vo	Pico Taladro	Vo	Ala de Acero	Ac	Híper Rayo	N	Bofetón-Lodo	T
Machamp	L	Tajo Cruzado	L	Terremoto	T	Híper Rayo	N	Tiro Vital	L
Piloswine	H/T	Descanso	Ps	Ventisca	H	Híper Rayo	N	Terremoto	T
Jolteon	E	Rugido	N	Cola Férrea	Ac	Rayo	E	Onda Trueno	E
Charizard	Fu/Vo	Lanzallamas	Fu	Terremoto	T	Cuchillada	N	Vuelo	Vo
Steelix	Ac/T	Terremoto	T	Híper Rayo	N	Contoneo	N	Triturar	Si
Sneasel	Si/H	Cuchillada	N	Ventisca	H	Come Sueños	Ps	Finta	Si
Hitmonchan	L	Contador	L	Puño Fuego	Fu	Puño Hielo	H	Puño-Trueno	E
Tauros	N	Híper Rayo	N	Terremoto	T	Cola Férrea	Ac	Rayo	E
Omastar	R/A	Surf	A	Poder Pasado	R	Ventisca	H	Tóxico	Ve


CONCURSO Pokémon
PARTICIPA CON NOSOTROS Y GANA FANTÁSTICOS PREMIOS POKéMON
5 PACKS NARANJA CON 3 VÍDEOS DE POKéMON
5 VÍDEOS PELÍCULA POKéMON 3
5 MANUAL DEL ENTRENADOR POKEMON
5 POKÉMON CRISTAL
5 LOTES DE BARAJA DE CARTAS +TABLERO
¿CÓMO PARTICIPAR?
¡MÁS FÁCIL TODAVÍA ! ¡ENVÍA UN SMS CON TU MÓVIL !
¡PARTICIPA AHORA CON TU MÓVIL Y GANA UNO DE LOS ESTUPENDOS 25 PREMIOS QUE SORTEAMOS!
Para participar en este concurso sólo tienes que enviar un mensaje de texto al número 5300 desde tu móvil poniendo la palabra "pokemon118"
1. Coste máximo por cada mensaje 0,90 Euros + IVA.
2. Válido para Movistar, Vodafone y Amena.
3. Los premios no serán canjeables por dinero.
4. No se admitirán reclamaciones por pérdida del servicio de Correos.
5. Los nombres de los ganadores serán publicados en próximos números en la revista Pokemon.
6. El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Válido unicamente en territorio español.
7. Fecha límite para entrar en sorteo: 16 de Septiembre de 2002.
HAN COLABORADO:
Nintendo
pokémon.nintendo.es
SportTandem
"Le informamos que los datos de las personas ganadoras del concurso serán incorporados con fines mercantiles a un fichero del que es responsable HOBBYPRESS, S. A. Los listados de números de teléfonos móviles de las personas concursantes y no ganadoras de premios, serán destruidos después de la realización del pertinente sorteo".



Pokémon Cristal

8ª Entrega

Cómo ser el entrenador perfecto

En esta entrega viajamos en barco a Kanto, exploramos varias ciudades e investigamos el problema de la CENTRAL DE ENERGÍA. ¡La aventura de Kanto ha comenzado!

VUELTA A CASA

OBJETOS ENCONTRADOS O RECIBIDOS
Ticket Barco.

Ganada la LIGA POKéMON, aparecerás en la puerta de tu casa en Pueblo Primavera. Cuando empieces a caminar recibirás una llamada de Elm. para que vayas al laboratorio [1].Allí te entrega un **ticket para que subas en el S.S. AQUA,** el ferry que sale de Ciudad Olivo [2].

Vuela a Ciudad Olivo, ve a los muelles, enseña tu ticket [3] y sube al barco.

S.S. AQUA

OBJETOS ENCONTRADOS O RECIBIDOS
Rev. Metálico.

Si hablas con el marinero que hay junto a la entrada, sabrás que **la ciudad de destino es CIUDAD CARMÍN.** Cuando te pongas a caminar, un hombre con mucha prisa tropezará contigo [4]. Parece que **ha perdido a su nieta,** por eso está tan alterado.

Lo primero que tienes que hacer es caminar hacia la izquierda hasta ver a un marinero delante de una puerta. Este es tu camarote y dentro encontrarás una camita en la que **dormir y sanar a tus Pokémon** [5]. También verás un PC igual al de los Centros Pokémon.

Sal de tu camarote y ponte a explorar. Mira en todos los camarotes y **pelea contra todos los que te miren mal.** Observarás que en esta cubierta del barco hay unas escaleras. Si entras en el camarote que hay junto a ellas, encontrarás al señor que ha extraviado a su nieta. Como sigue preocupado

habrá que ayudarle, así que baja por las escaleras.

En la cubierta inferior, un marinero te impedirá el paso. Quiere que busques al vago de su compañero, así que sube por las escaleras y ve al camarote que hay junto al tuyo. Aquí encontrarás **al marinero que buscas** [6], pero tendrás que **darle una lección** para que vuelva a su puesto. Cuando le derrotes, vuelve abajo y explora toda la cubierta inferior.

En la parte izquierda verás unas escaleras que llevan al **camarote del capitán.** Dentro encontrarás a la niña traviesa dándole la plasta al capitán [7]. En cuanto se entere de que su abuelo la busca, volverá corriendo a su camarote. El abuelo se alegrará tanto de ver a su nieta que te **regalará un REV. METÁLICO** [8]. Con él puedes equipar a **Onix o a Scyther** y al intercambiarlos verás como **evolucionan a Steelix y a Scizor** respectivamente.

Después de recibir el REV. MATÁLICO, el ferry llegará a CIUDAD CARMÍN.

























CIUDAD CARMÍN

OBJETOS ENCONTRADOS O RECIBIDOS
Caramelo Raro, Medalla Trueno y Más PS.

CIUDAD CARMÍN traerá gratos recuerdos a los Pokemaníacos que hayan jugado las ediciones Roja, Azul y Amarilla. Lo primero que llama la atención al llegar a CIUDAD CARMÍN es el **enorme Snorlax dormido que bloquea el acceso a la Cueva Diglett y a la Ruta 11** [9]. Aunque más tarde le despertarás, no olvides que el hombre que hay junto a él te regalará **MÁS PS** cuando tengas todas las **medallas de Kanto** [10].

En CIUDAD CARMÍN está el interesante **CLUB DE FANS DE POKéMON,** una visita obligada para todo aficionado a los Pokémon. Dentro, el presidente del club te echará un largo discurso, pero si tienes paciencia y lo escuchas entero, recibirás un **CARAMELO RARO** [11]. Fíjate en el muchacho que tiene el **POKé MUÑECO CLEFAIRY** porque más adelante tendrás que volver a hablar con él.

Antes de salir de CIUDAD CARMÍN debes ir a ganar la **primera medalla de Kanto.** El líder del gimnasio es **Lt. Surge,** un viejo conocido que sigue con su afición a los Pokémon de tipo eléctrico [12]. Su equipo está formado por **Raichu de nivel 44, Electabuzz de nivel 46, dos Electrode de nivel 40 y un Magneton de nivel 40.** Si utilizas un Graveler cercano al nivel 40, el pobre Surge no tendrá nada que hacer. Cuando lo derrotes, recibirás la **Medalla Trueno** [13], una medalla que **aumentará la velocidad de tus Pokémon.**

Sal de Ciudad Carmín por el norte y entra en la Ruta 6.

RUTA 6

Esta es una ruta muy corta en la que encontrarás a dos entrenadores. También verás que hay un señor delante de la VÍA SUBTERRÁNEA que une CIUDAD CARMÍN y

CIUDAD CELESTE. Parece que esta vía permanecerá cerrada hasta que se arreglen los **problemas** que hay en la **CENTRAL DE ENERGÍA** [14].

En el edificio de entrada a CIUDAD AZAFRÁN te dirán algo del **MAGNETOTRÉN,** pero no funcionará hasta que se arregle el problema de la CENTRAL ENERGÍA. ¿Qué narices estará pasando en la pesada CENTRAL?

CIUDAD AZAFRÁN

OBJETOS ENCONTRADOS O RECIBIDOS
MT29 (Psíquico), Mejora, Cinta-Focus y Medalla Pantano.

Nada más entrar en Ciudad Azafrán, gira a la derecha y entra en la **CASA DEL SR. PSÍQUICO** [15]. Recibirás la **MT 29 o Psíquico,** una de las MT más codiciadas por su **potencia y precisión.**

En la siguiente calle de CIUDAD CARMÍN verás el edificio de oficinas de **Silph S.A.** En el interior, el vigilante que hay delante de las escaleras no te dejará subir, pero te regalará un valioso objeto llamado **MEJORA** [16]. Equípaselo a Porygon e intercámbialo para que evolucione a **Porygon2.**

Al norte de la ciudad encontrarás la estación del MAGNETOTRÉN y **dos gimnasios.** El de la izquierda está vacío porque el maestro del DOJO está **entrenando en secreto en una cueva de Johto (en Mt. Mortero).** Recoge del suelo la **Cinta Focus** [17]. Si equipas con ella a un Pokémon, éste será capaz de aguantar ataques que le dejarían fuera de combate.

El verdadero gimnasio de la ciudad es el que hay más a la derecha. En el suelo de este gimnasio verás unos transportadores que te hacen saltar de habitación en habitación. Para **llegar hasta la líder Sabrina hay que pisar los transportadores** situados en este orden: abajo a la izquierda, abajo a la derecha, abajo a la izquierda y abajo a la izquierda.

Sabrina se enfrentará a ti usando a todos sus temibles **Pokémon psíquicos** [18]. Su equipo está formado por Espeon de nivel 46, Mr. Mime de nivel 46 y Alakazam de nivel 48. Cuando Sabrina se rinda, te entregará la **Medalla Pantano** [19].

Sal de Ciudad Azafrán por el norte y entra en la Ruta 5.

























RUTA 5

OBJETOS ENCONTRADOS O RECIBIDOS
Amuleto.

Para llegar a la casa que hay en la Ruta 5 debes llegar hasta CIUDAD CELESTE, girar en cuanto se terminen los setos y volver caminando por zona central. En la casa, una anciana te entregará un AMULETO [20]. Si equipas a tu Pokémon jefe con este objeto, los **encuentros con los Pokémon salvajes disminuirán** (pero no tanto).

DE PASO POR CIUDAD CELESTE

Al final de la Ruta 5 está CIUDAD CELESTE, el **hogar de Misty,** pero parece que

ella no está en el gimnasio. Da igual, ahora tu objetivo es **arreglar la CENTRAL DE ENERGÍA.** Sal de CIUDAD CELESTE usando el camino que hay a la derecha del gimnasio. Es la Ruta 9 y para avanzar por ella necesitarás usar **CORTE** [21].

RUTAS 9 y 10

Avanza por la Ruta 9 rumbo al este, derrotando a los entrenadores que veas. Al final llegarás a un canal con agua, pero antes de hacer SURF puedes ir al CENTRO POKéMON que hay al sur y sanar a tus bichos [22].

Haciendo SURF por el canal entrarás en la Ruta 10 para finalmente llegar a la CENTRAL DE ENERGÍA [23].

REPARANDO LA CENTRAL

OBJETOS ENCONTRADOS O RECIBIDOS
Maquinaria y MT 07 (ELECTRO-CAÑÓN).

Entra en la CENTRAL y habla con todos hasta que te enteres de lo que pasa. El Director te dirá que **alguien ha robado una pieza del nuevo generador** [24]. Dirígete hacia la salida y verás como, justo antes de salir, el vigilante de la entrada se acerca a uno de los ingenieros para decirle que tiene noticias de CIUDAD CELESTE. Hay un extraño personaje merodeando por la ciudad y quieren que te acerques a investigar.

Vuela a CIUDAD CELESTE y ve al **gimnasio de Misty.** Encontrarás a un individuo muy sospechoso que sale corriendo en cuanto te ve [25]. Quiere que olvides que le has visto y encima huye.



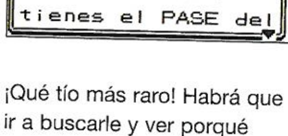


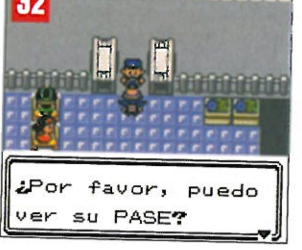
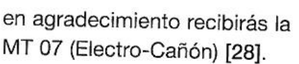


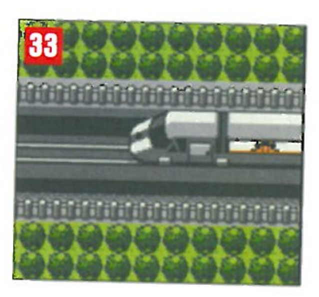








¡Qué tío más raro! Habrá que ir a buscarle y ver porqué tiene tanta prisa.

Sal del gimnasio, camina hacia el oeste (izquierda) y luego al norte por la Ruta 24. Aquí vuelves a ver al tío raro del gimnasio. Al hablar con él, te revelará su verdadera identidad: **¡Es un miembro del TEAM ROCKET!** [26]. Te retará a un combate, y al derrotarle no le quedará más remedio que desvelar donde está la pieza robada de la CENTRAL DE ENERGÍA. Bueno, ahora sabes que está **en el gimnasio de Ciudad Celeste,** escondida en el agua que hay en el centro.

Ve al gimnasio y haz SURF en la piscina del centro. Pulsa A hasta que encuentres la MAQUINARIA del generador [27]. Vuelve a la CENTRAL, entrega al Director la pieza y en agradecimiento recibirás la MT 07 (Electro-Cañón) [28].

Los problemas que había por culpa de la electricidad han sido solucionados y el subterráneo que comunica CIUDAD CELESTE y CIUDAD CARMÍN ya está abierto.

EL MAGNETOTRÉN

OBJETOS ENCONTRADOS O RECIBIDOS
Poké Muñeco y Pase (para el tren).

Ahora que has arreglado la CENTRAL DE ENERGÍA seguro que tienes ganas de viajar en el tren que antes estaba fuera de servicio. Vuela a CIUDAD AZAFRÁN y entra en la casa que hay al oeste, detrás del edificio de Silph S.A. Sube al primer piso y habla con la COPIONA [29]. Ha perdido su MUÑECO en CIUDAD CARMÍN y te dará un ticket si lo recuperas.

Seguro que recuerdas que el **chaval del CLUB DE FANS** DE POKéMON de CIUDAD CARMÍN tenía un POKé MUÑECO. Ve y habla con él a ver si está dispuesto a devolverlo. Cuando se entere de que su dueña lo quiere recuperar, lo entregará sin más [30]. Vuelve a CIUDAD AZAFRÁN y devuelve el MUÑECO a su dueña. Recibirás un PASE para el MAGNETOTRÉN [31].

Ya tienes tu disposición un medio de transporte que está disponible todos los días de la semana para ir de JOHTO a KANTO y viceversa. Para usarlo, ve a la estación de CIUDAD AZAFRÁN, enseña el PASE [32] y disfruta de un viaje a CIUDAD TRIGAL [33].

Pokémon Stadium 2

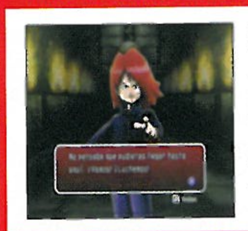
Novena Entrega

Guía para ser el mejor entrenador

VS RIVAL (RONDA 1)

Equipo de alquiler recomendado

NUESTRO EQUIPO



POKéMON		ATAQUES							
Corsola	A/R	Surf	A	Poder Pasado	R	Manto Espejo	Ps	Atracción	N
Umbreon	Si	Finta	Si	At. Rápido	N	Ataque Arena	T	Mal de Ojo	N
Wobbuffet	Ps	Contado	L	Manto Espejo	Ps	Velo Sagrado	N	Mismodestino	Fa
Aerodacty	R/Vo	Poder Pasado	R	Mordisco	Si	Maldición	¿?	Supersónico	N
Articuno	H/Vo	Neblina	H	Picotazo	Vo	Ventisca	H	Agilidad	Ps
Magneton	E/Ac	Trueno	E	Rapidez	N	Destello	N	Onda Trueno	E

BATALLA 1: RIVAL



EQUIPO RIVAL

POKéMON		ATAQUES							
Mewtwo	Ps	Psíquico	Ps	Puño-Trueno	E	Poder Oculto	N	Velo Sagrado	N
Ho-oh	Fu/Vo	Fuego Sagrado	Fu	Ala de Acero	Ac	Terremoto	T	Velo Sagrado	N
Lugia	Ps/Vo	Aerochorro	Vo	Psíquico	Ps	Surf	A	Velo Sagrado	N

ESTRATEGIA RECOMENDADA: Alquila a **Corsola, Umbreon, Wobbuffet, Aerodactyl, Articuno y Magneton.** Con este equipo será fácil ganar al rival. Usa el Manto Espejo de Corsola y la Finta de Umbreon contra Mewtwo. Contra Ho-oh, Aerodactyl se las apañará solito, pero puedes usar el Contador y el Manto Espejo de Wobbuffet para rematar la faena. Para Lugia reserva a Articuno y su Ventisca y a Magneton y su Trueno. ¿Lo ves? Chupado, ya te lo habíamos dicho.

COPA FANTASÍA (RONDA 2)

Equipo de alquiler recomendado

NUESTRO EQUIPO



POKéMON		ATAQUES							
Spearow	N/Vo	Pico Taladro	Vo	Ataque Furia	N	Persecución	Si	Mov. Espejo	Vo
Paras	B/Pl	Giga-Drenado	Pl	Chupa Vidas	B	Espora	Pl	Maldición	¿?
Abra	Ps	Psíquico	Pl	Ladrón	Si	Aguante	N	Destello	N
Voltorb	E	Trueno	E	Desenrolla	R	Manto Espejo	Ps	Maldición	¿?
Phanpy	T	Terremoto	T	Azote	N	Rizo Defensa	N	Gruñido	N
Charmander	Fu	Lanzallamas	Fu	Furia	N	Día Soleado	Fu	Gruñido	N

BATALLAS

BATALLA 1: JOVEN ALBERTO



EQUIPO RIVAL

POKéMON		ATAQUES							
Venonat	B/Ve	Chupa Vidas	B	Mega Agotar	Pl	Psico-Rayo	Ps	Reflejo	Ps
Pineco	B	Doble Filo	N	Desenrollar	R	Giga-Drenado	Pl	Reflejo	Ps
Voltorb	E	Rayo	E	Placaje	N	Rapidez	N	Manto Espejo	Ps
Machop	L	Tiro Vital	L	Excavar	T	Pantalla Luz	Ps	Contador	L
Exeggcute	Pl/Ps	Mega Agotar	Pl	Confusión	Ps	Poder Pasado	R	Reflejo	Ps
Rhyhorn	T/R	Magnitud	T	Avalancha	R	Ataque Furia	N	Contador	L

ELECCIÓN RECOMENDADA: Elige a **Spearow, Phanpy y Paras.** Utiliza a Spearow contra Venonat, Pineco y Exeggcutte. Utiliza Espora y Giga-Drenado de Paras contra Machop y Rhyhorn. Tumba a Electrode usando a Phanpy.

BATALLA 2: DOMINGUERA SILVIA



EQUIPO RIVAL

POKéMON		ATAQUES							
Horsea	A	Hidro Bomba	A	Cabezazo	N	Ventisca	H	Agilidad	Ps
Phanpy	T	Terremoto	T	Desenrollar	R	Foco Energía	N	Rugido	N
Bulbasaur	Pl/Ve	Rayo Solar	Pl	Cabezazo	N	Hoja Afilada	Pl	Chupa Vidas	Pl
Goldeen	A	Hidro Bomba	A	Ventisca	H	Agillidad	Ps	Niebla	H
Spearow	N/Vo	Ataque Aéreo	Vo	Tri-Ataque	N	Ala de Acero	Ac	Agilidad	Ps
Cyndaquil	Fu	Llamarada	Fu	Cola Férrea	Ac	Excavar	T	Profecía	N

ELECCIÓN RECOMENDADA: Elige a **Paras, Abra y Phanpy.** Utiliza Paras contra Horsea, Phanpy y Goldeen. Saca a Abra contra Bulbasaur y Spearow. Si sale Cyndaquil, deberás usar el Terremoto de Phanpy contra él.

ABREVIATURAS USADAS: N Normal/ Fu Fuego/ A Agua / Pl Planta/ E Eléctrico/ H Hielo/ L Lucha/ Ve Veneno/ T Tierra/ Vo Volador/ Ps Psíquico/ B Bicho/ R Roca/ Fa Fantasma/ D Dragón/ Si Siniestro/ Ac Acero

BATALLA 3: CAMPISTA SAMUEL



EQUIPO RIVAL

POKéMON		ATAQUES							
Hoppip	Pl/Vo	Contoneo	N	Giga-Drenado	Pl	Amnesia	Ps	Reflejo	Ps
Wooper	A/T	Contoneo	N	Látigo	N	Surf	A	Terremoto	T
Diglett	T	Contoneo	N	Chirrido	N	Magnitud	T	Poder Pasado	R
Teddiursa	N	Contoneo	N	Malicioso	N	Golpe Roca	L	Garra-Metal	Ac
Meowth	N	Contoneo	N	Chirrido	N	Cuchillada	N	Bola Sombra	Fa
Psyduck	A	Contoneo	N	Chirrido	N	Psíquico	Ps	Rayo Hielo	H

ELECCIÓN RECOMENDADA: Elige a **Spearow, Paras y Voltorb.** Cuidado con el Contoneo de los enemigos porque produce Confusión. Lo ideal es que alguno de tus Pokémon use una Baya Amarga, y otro una Baya Milagro.

BATALLA 4: POKéFAN SOFÍA



EQUIPO RIVAL

POKéMON		ATAQUES							
Ledyba	B/Vo	Doble Equipo	N	Agilidad	Ps	Relevo	N	Puño Hielo	H
Magnemite	E/Ac	Doble Equipo	N	Fijar Blanco	N	Electrocañón	E	Desenrollar	R
Gastly	Fa/Ve	Doble Equipo	N	Mal de Ojo	N	Maldición	¿?	Psíquico	Ps
Houndour	Si/Fu	Doble Equipo	N	Giro Fuego	Fu	Tóxico	Ve	Mordisco	Si
Spinarak	B/Ve	Doble Equipo	N	Telaraña	B	Relevo	N	Bomba Lodo	Ve
Seel	A	Doble Equipo	N	Torbellino	A	Canto Mortal	N	Surf	A

ELECCIÓN RECOMENDADA: Elige a **Spearow, Charmander y Abra.** El rival usa Doble Equipo para esquivar los ataques. Por eso, si usas las técnicas de mayor precisión como Psíquico, Pico Taladro y Lanzallamas, conseguirás tumbarle.

BATALLA 5: COLEGIAL CARLOS



EQUIPO RIVAL

POKéMON		ATAQUES							
Pichu	E	Poder Oculto	N	Trueno	E	Cola Férrea	Ac	Retroceso	N
Chikorita	Pl	Poder Oculto	N	Giga-Drenado	Pl	Golpe Cuerpo	N	Poder Pasado	R
Cleffa	N	Poder Oculto	N	Psíquico	Ps	Llamarada	Fu	Bola Sombra	Fa
Marill	A	Poder Oculto	N	Surf	A	Cola Férrea	Ac	Puño Hielo	H
Vulpix	Fu	Poder Oculto	N	Lanzallamas	Fu	Excavar	T	Finta	Si
Sentret	N	Poder Oculto	N	Inversión	L	Bola Sombra	Fa	Surf	A

ELECCIÓN RECOMENDADA: Elige a **Phanpy, Spearow y Abra.** Utiliza el Terremoto de Phanpy contra Pichu, Vulpix y Sentret. Para doblegar a Vulpix y Sentret utiliza a Phanpy. Contra Marill, el Psíquico de Abra funcionará muy bien.

BATALLA 6: NADADORA RUTH



EQUIPO RIVAL

POKéMON		ATAQUES							
Poliwag	A	Atracción	N	Viento Hielo	H	Golpe Cabeza	N	Hidro Bomba	A
Abra	Ps	Atracción	N	Onda Trueno	E	Golpe Cabeza	N	Psíquico	Ps
Mareep	E	Atracción	N	Onda Trueno	E	Golpe Cabeza	N	Rayo	E
Cubone	T	Atracción	N	Onda Trueno	E	Avalancha	R	Hueso Palo	T
Dratini	D	Atracción	N	Onda Trueno	E	Ciclón	D	Rayo Hielo	H
Charmander	Fu	Atracción	N	Cara Susto	N	Mordisco	Si	Lanzallamas	Fu

ELECCIÓN RECOMENDADA: Elige a **Abra, Spearow y Paras.** Al ser el Paras de alquiler de sexo femenino, podrás evitar la Atracción de los rivales (también femeninos) y usar Espora para dormirlos.


Pokémon™
¡Hazte con todos!™
Nintendo Acción
Nintendo®
pokemon.nintendo.es


Pokémon™
¡Hazte con todos!™
Nintendo Acción
Nintendo®
pokemon.nintendo.es
Pokémon™ ©1995-2002 Nintendo/Creatures Inc./ GAME FREAK inc.
™ and ® are trademarks of Nintendo Co., Ltd. ©2002 Nintendo

BATALLA 7: MAESTRA TINA

EQUIPO RIVAL

POKéMON		ATAQUES							
Eevee	N	At. Rápido	N	Mordisco	Si	Azote	N	Maldición	¿?
Natu	Ps/Vo	At. Rápido	N	Psíquico	Ps	Giga-Drenado	Pl	Maldición	¿?
Ponyta	Fu	At. Rápido	N	Rueda Fuego	Fu	Doble Patada	L	Maldición	¿?
Rattata	N	At. Rápido	N	Súper Diente	N	Excavar	T	Maldición	¿?
Doduo	N/Vo	At. Rápido	N	Pico Taladro	Vo	Ala de Acero	Ac	Maldición	¿?
Tyrogue	L	Ultra Puño	L	Fuerza	N	Bofetón-Lodo	T	Maldición	¿?

ELECCIÓN RECOMENDADA: Elige a **Voltorb, Abra y Phanpy.** El Trueno de Voltorb podrá tumbar a Doduo y a Eevee. El Terremoto de Phanpy dejará K.O. a Ponyta y Rattata. Contra Natu, usa el Ladrón de Abra ,y Psíquico contra Tyrogue.

BATALLA 8: POKéFAN ANTONIO

EQUIPO RIVAL

POKéMON		ATAQUES							
Elekid	E	Rayo	E	Psíquico	Ps	Puño Hielo	H	Tajo Cruzado	L
Porygon	N	Conversión	N	Tri-Ataque	N	Psíquico	Ps	Recuperación	N
Onix	R/T	Terremoto	T	Avalancha	R	Golpe Cuerpo	N	Cola Férrea	Ac
Slowpoke	A/Ps	Surf	A	Psíquico	Ps	Terremoto	T	Rayo Hielo	H
Schyther	B/Vo	Ataque-Ala	Vo	Ala de Acero	Ac	Inversión	L	Híper Rayo	N
Chansey	N	Rayo	E	Rayo Hielo	H	Contador	L	Amortiguador	N

ELECCIÓN RECOMENDADA: Elige a **Phanpy, Voltorb y Paras.** Utiliza a Voltrob contra Schyther y Porygon; a Phanpy contra Elekid y Chansey; y a Paras contra Onix y Slowpoke.

POKéCOPA (RONDA 2)

1. CATEGORÍA POKé BALL. Equipo de alquiler recomendado

NUESTRO EQUIPO



POKéMON		ATAQUES							
Fearow	N/Vo	Pico Taladro	Vo	Híper Rayo	N	Persecución	Si	Tóxico	Ve
Bayleff	Pl	Hoja Afilada	Pl	Golpe Cuerpo	N	Velo Sagrado	N	Síntesis	Pl
Starmie	A/Ps	Cascada	A	Electrocañón	E	Giro Rápido	N	Fortaleza	N
Hitmonlee	L	Pat. S. Alta	L	Mega Patada	N	Bofetón-Lodo	T	Meditación	Ps
Jumpluff	Pl/Vo	Mega Agotar	Pl	Golpe Cabeza	N	Paralizador	Pl	Drenadoras	Pl
Corsola	A/R	Surf	A	Poder Pasado	R	Manto Espejo	Ps	Atracción	N

BATALLAS

BATALLA 1: CAZABICHOS NELSON



EQUIPO RIVAL

POKéMON		ATAQUES							
Yanma	B/Vo	Golpe Cabeza	N	Giga-Drenado	Pl	Bomba Sónica	N	Aguante	N
Scyther	B/Vo	Ala de Acero	Ac	Ataque Ala	Vo	Danza Espada	N	Cuchillada	N
Ledyba	B/Vo	Puño Trueno	E	Puño Hielo	H	Reflejo	Ps	Agilidad	Ps
Kakuna	B/Ve	Fortaleza	N	Picotazo Ven.	Ve	–		–	
Ariados	B/Ve	Tinieblas	Fa	Psíquico	Ps	Restricción	N	Cara Susto	N
Weepinbell	Pl/Ve	Hoja Afilada	Pl	Paralizador	Pl	Portazo	N	Dulce Aroma	N

ELECCIÓN RECOMENDADA: Elige a **Fearow, Jumpluff y Bayleef.** Esta batalla es muy sencilla ya que usando a Fearow y su Pico Taladro, podrás acabar con todo el equipo rival.

El Profesor Oak te responde

¡Hola entrenadores!... Menuda suerte que tenéis. Seguro que cuando leáis estas líneas estaréis casi todos en la playa o en la piscina, pasándolo en grande y muy morenitos. Espero que no os olvidéis de mí y de mi querido Jimmy. ¡Venga Jimmy! Coge el flotador con forma de avestruz, que nos vamos a la piscina a hacer "aguadillas".

Molan los Pokémon de colores

1. Hola Profesor Oak. Tengo unos cuantos Pokémon en el 100, pero no sé con cuáles formar un equipo. Esos Pokémon son: Nidoqueen, Nidoking, Bellossom, Persian, Poliwrath, Politoed, Machamp, Scizor, Flareon, Snorlax, Heracross, Delibird, Houndoom, Smeargle y Electabuzz. ¿Qué equipo le parece que debería formar?

2. ¿Qué Pokémon aprenden Ladrón mediante cría?

3. ¿Qué movimientos puede aprender Caterpie mediante la cría?

4. Me encantaría tener un Pokémon de color. Un día, antes de saber lo raros que eran estos Pokémon, me salió un Metapod rojo y lo derroté. ¿Sabe algún lugar donde pueda haber más posibilidad de que salgan?

5. Profesor, si ya os han llegado dos cartas de gente que atrapó a Mew o a Celebi por sus propios medios, es que se puede, así que no diga que no salen. Ya va siendo hora de que lo diga, estoy harto de esperar. ¿Dónde están?

6. En el nuevo Pokémon ¿habrá algún mundo totalmente nuevo?

Víctor Alonso
Oviedo (Asturias)



1. La elección de un equipo no tiene que basarse únicamente en el nombre de la especie. Algunos nombres tienen mucha reputación, pero si detrás no hay un trabajo duro de entrenamiento puede que no merezca la pena elegirlos para combatir. Hay que guiarse por el tipo al que pertenece un Pokémon, por los ataques que conoce y por las estadísticas que posee. Dicho todo esto, puedo sugerirte que estudies la posibilidad de formar un equipo usando a Bellossom, Politoed, Machamp, Flareon, Snorlax y Electabuzz.
2. Siento informarte de que Ladrón no es movimiento Huevo de ningún Pokémon. De todas formas, Ladrón es la MT46 por lo que si el papá de un Pokémon conoce este movimiento, la cría lo heredará siempre que pueda aprenderlo mediante la MT46 o en su entrenamiento.
3. Caterpie no aprende ningún movimiento nuevo mediante la cría. Siempre saldrá del huevo sabiendo únicamente sus dos movimientos básicos: Placaje y Disp. Demora. ¿No es aburrido?
4. Los Pokémon de colores son rarísimos, si exceptuamos al Gyarados rojo del Lago de la Furia. No hay zonas donde abunden Pokémon salvajes de colores. Sin embargo, si cruzas al Gyarados rojo con el Gyarados normal, obtendrás un Magikarp de color. La GUARDERÍA es el lugar más adecuado para obtener Pokémon de colores.
5. ¿Por qué estás harto? Si Mew y Celebi no están, pues no están, y yo no puedo invocarlos. Además, ¡qué obsesión con Mew y con Celebi! Son buenos Pokémon, aunque no los mejores. Entiendo que los quieras tener, eso demuestra que eres un entrenador con un verdadero interés por los Pokémon, pero Mew y Celebi solo pueden conseguirse vía Nintendo. Definitivamente métete en la cabeza que no están en el juego, al menos por estas latitudes.
6. Todo lo que rodea al nuevo Pokémon para Game Boy Advance es Alto Secreto. Por fin hemos descubierto sus títulos definitivos, el nombre del entrenador y algún que otro nuevo Pokémon, pero todavía seguimos sin saber

LA CARTA DE ORO

ROJO Y AZUL, MÁS CONOCIDOS COMO ASH Y GARY

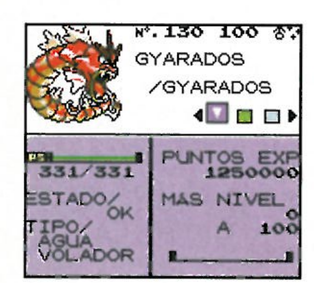
1. En Pokémon oro cacé un Gligar de color gris y quería saber si ese tipo de Pokémon está en todos los juegos y si en cada juego hay uno solo o puede haber varios.
2. ¿Me puede decir los ataques de Smoochum y de Jynx y a qué niveles los aprenden?
3. ¿Quiénes son los Pokémon 170-171-192-204-214-236-242? ¿Dónde puedo encontrarlos?
4. ¿Por qué en Plata y Oro a Ash y a Gary se le da el nombre de Rojo y Azul?
5. Tengo los juegos de Pokémon Oro y Amarillo. Y si el Pokémon Cristal es igual o muy parecido al oro, ¿usted cree que merece la pena comprárselo?

Patricia Masegosa
Novelda (Alicante)

1. Con Pokémon Oro y Plata se introdujo la novedad de los Pokémon de colores. Si tienes un Gligar de color gris, has tenido suerte, pero es posible que vuelvas a ver otro en cualquier momento.
2. En la guía de Pokémon Oro y Plata de NA se han publicado unas preciosas fichas con los ataques de Smoochum y de Jynx. ¡Con lo que cuesta confeccionar las fichas y luego ni las miráis! Vale, lo siento, no seguiré echándote la bronca. Quizá has perdido algún número, así que te contesto. Smoochum: Destructor (básico), Lengüetazo (básico), Beso Dulce (nv 9), Nieve Polvo (nv 13), Confusión (nv 21), Canto (nv 25), Mal de Ojo (nv 33), Psíquico (nv 37), Canto Mortal (nv 45), Ventisca (nv49). Jynx: Destructor (básico), Lengüetazo (básico), Beso Amoroso (nv 9), Nieve Polvo (nv 13), Doblebofetón (nv 21), Puño Hielo (nv 25), Mal de Ojo (nv 35), Golpe Cuerpo (nv 45), Canto Mortal (nv 51), Ventisca (nv 57).
3. Si lees los números 22 y 23 de la Revista Pokémon, tendrás la información que pides. ¿Pero qué es lo que te pasa a ti con la revista? ¿Es que la pierdes todos los meses? Buenooo, te lo resumiré: el 170 es Chinchou y el 171 es Lanturn, ambos los pescas en el puerto de Ciudad Olivo; el 192 es Sunkern y está por el Parque Nacional; el 204 es Pineco y para capturarlo tendrás que usar Golpe Cabeza en algún arbusto de una zona boscosa; el 214 es Heracross y lo verás usando Golpe Cabeza en los arbustos de las zonas montañosas; el 236 es Tyrogue y hay uno en M. Mortero; y el 242 es Blissey, la evolución de Chansey.
4. Ummm, interesante pregunta. Cuando salieron las ediciones de Pokémon Oro y Plata, Ash y Gary eran ya dos personajes súper famosos. ¿Lo recuerdas? Si piensas en ello seguro que te parecerá normal que cualquier fan Pokémon se quiera llamar Ash o Gary en cuanto el juego te pide introducir el nombre. ¿Estás de acuerdo? Pues eso mismo pensaron los programadores de Nintendo y prefirieron llamar al Ash y al Gary del juego, Rojo y Azul respectivamente. Esto no solo es un homenaje a las primeras ediciones de Pokémon, sino que además, como a ninguno se le va a ocurrir llamarse Rojo o Azul, evita que se dé la situación de que Ash luche contra Ash o Gary contra Gary. Resultaría algo cómico, ¿no?
5. Hay muchos motivos para comprar Cristal, pero creo que con un par de ellos te voy a convencer. El primero es que en Pokémon Cristal aparece el Tutor de Movimientos, un personaje que podrás encontrar en la mismísima puerta del Casino de Ciudad Trigal después de derrotar al Alto Mando. Lo tendrás a tu disposición miércoles y sábados, y a cambio de 4000 fichas, enseñará a muchos Pokémon los movimientos Lanzallamas, Rayo o Rayo Hielo. ¿A que te molaría tener a un Lugia con Rayo Hielo? El otro gran motivo para hacerte con la edición Cristal es la Torre de Batalla. Superar todos sus niveles solo está al alcance de los mejores. ¿Aceptas el reto? Porque en esta misma revista tienes muchas soluciones...



si exploraremos nuevos mundos. Todo hace suponer que sí, y que serán más grandes que los conocidos.



Un Pokémon muy popular

1. Hola Profesor. ¿Podría decirme dónde se consigue la otra Roca del Rey?
2. Cuando le pongo a Vileplume una Piedra Solar para que evolucione en Bellosom, me aparece un texto donde pone que no puede. ¿Cómo tengo que hacerlo para conseguirlo?
3. En Ciudad Celeste, el abuelo de Bill te dice que le enseñes al Pokémon popular, de cuerpo amarillo y mejillas rojas. Yo le enseñé a Pikachu y me dijo que ese no era. ¿Cuál es?
4. ¿Dónde se consigue a los Pokémon Corsola, Shellder y Smeargle? Dígame también el truco para conseguir a Hitmonchan, Hitmonlee y Hitmontop en la GUARDERÍA.

Raúl Laceras Rodilla
Valencia

1. ¡Vaya, vaya! Otro avispado entrenador que necesita dos Rocas del Rey para evolucionar a Poliwhirl y a Slowpoke. ¿Te has dado cuenta de que algunos Pokémon salvajes vienen equipados con objetos? Pues si miraras, ya habrías comprobado que algunos Slowpoke la llevan puesta. Prueba también con los Slowbro y los Poliwhirl salvajes. A ver qué pasa.

2. Andas algo despistadillo. Si quieres conseguir a Bellosom tendrás que usar la Piedra Solar en otro Pokémon, porque Vileplume es una forma completamente evolucionada de Gloom. Sin embargo, si buscas un Oddish, lo dejas evolucionar a Gloom en el nivel 21 y usas con él una Piedra Solar sobre el nivel 40 (esperar hasta este nivel no es necesario, pero se aconseja porque Bellosom sólo aprende un ataque nuevo), conseguirás un estupendo Bellosom. Solucionado.
3. ¿Tú quién crees que es? ¿Qué Pokémon se parece a Pikachu y no es Pikachu? Pues su preevolución, Pichu. Ya sabes que tendrás que llevar a tu Pikachu a la GUARDERÍA para conseguir a Pichu. Después, cuando veas otra vez al abuelo de Bill y le enseñes a Pichu, éste te recompensará con una Piedra Trueno. Úsala sabiamente.
4. A Shellder puedes encontrarlo en muchos lugares, pero uno de mis preferidos es el muelle del puerto de Ciudad Olivo. Yo me paso tardes enteras pescándolo con mi Súper Caña. Un relajante deporte, sin duda. Para conseguir a Smeargle debes ir a la única zona de hierba que hay en las Ruinas Alfa. A esta bonita zona llegas desde una de las salidas de Cueva Unión. ¡Me encanta el Esquema de Smeargle! No puedo pasar sin él. Por lo que se refiere al truco de Hitmonchan, Hitmonlee y Hitmontop, debes controlar los valores de ataque y defensa que tenga Tyrogue en el nivel 19. Usa Proteínas o hierro.



Una máquina de combate llamada Mewtwo

1. Tengo varios Pokémon raros: Mew, Celebi y Mr. Mime hembra, que por cierto no lleva ningún ataque que se llame vuelo

EL TRUCO DE ORO: El cambio de hora

Como hay muchas cartas con dudas sobre el truco de la hora y además hay un par de detalles que tengo que aclarar, he decidido retomarlo este mes. Esta vez seré un alma caritativa y ayudaré a un entrenador a hacer los cálculos, así que coged calculadora, papel y lápiz... y a leer:

"Prof. Oak, probé el truco para cambiar la hora, lo registré todo, lo calculé millones de veces, pero nunca sale bien. Mi número ID es 56591, me llamo ORO y tengo 3332 y siempre sale 717, pero me dice que la contraseña no es válida. Creo que el problema está en el nombre, ya que solo tiene 3 letras."

Daniel Cloquell Muñoz. Valencia

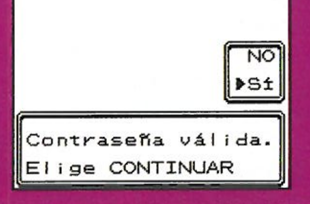
Hola Daniel. Antes de coger la revista Pokémon número 24 para repasar tus cálculos, debo aclarar dos cosas a los entrenadores:

1. Cuando se publicó el truco de la hora se coló un pequeño error. En la revista se dice que hay que hacer una tabla para convertir las mayúsculas del nombre en un número: la A es 128, la B es 129,... y así sucesivamente, sumando uno y recordando que no hay ñ (ni ch, ni ll) hasta llegar a la Z QUE ES 153 y no 156 como se publicó. Muchos os habéis dado cuenta, pero algunos os habéis liado.
2. Hay que sumar las cinco cifras que corresponden a las cinco primeras letras del nombre, pero si el nombre tiene menos de cinco letras, solo se suman las cifras que correspondan al nombre, aunque sea una letra.
3. El dinero que hay usar para hacer los cálculos es el que aparece en la pantalla. No hay, que sumar el dinero de mamá.

Venga Daniel, abre la revista número 24, repasemos en qué te has equivocado y no me vuelvas a decir que has hecho millones de cálculos y que no puedes más:

1. Tu nombre es ORO. Como O=142 y R=145 hay que sumar los siguientes datos: 142+145+142 = 429.
2. Tu número ID es 56591, así que lo dividimos por 256, cogemos la parte entera del cociente y le sumamos el resto de la división. Venga, que es fácil. El resultado es el siguiente: 221+15 = 236
3. Tu dinero es 3332, lo dividimos por 256 y sumamos el cociente y el resto obtenidos en la división. Calculado y... el resultado es: 13+4 = 17.
4. Ahora sumamos las tres cantidades. Resultado: 429+236+17 = 682.
5. Como la clave tiene que ser de cinco cifras, añade ceros a la izquierda hasta completarla. Resultado: tu clave es 00682.

Después de tanta aclaración, el próximo que quiera que le calcule la clave más vale que primero le envíe un jamón a mi Jimmy. Se me olvidaba, el truco del cambio de hora no sirve en Pokémon Cristal. De nada, un placer.



espacial (como dijeron en "mis trolas preferidas" de hace unos números) Además, en mi edición plata hay varios Mr. Mime de ambos géneros al sur de Paleta. ¿Error del juego?

2. **En el número 113 de Nintendo Acción venía un Pokétruco de una mujer que se llama Buena y te da la tarjeta azul cuando vences al Team Rocket. Bien, yo ya me había pasado toda la Liga y tengo todas las medallas de la edición Plata, pero cuando voy al 2º piso de la Torre de Radio de Trigal, hay una chica que me dice: ¡Estuviste genial! Pero no me da nada. ¿Por qué? ¿Hay un día o una hora especial?**
3. **En mi juego de Pokémon (Plata) un miércoles me puso que era domingo. ¿Por qué? ¿Se puede corregir?**
4. **¿Cuál es el mejor Pokémon para ganar a las máquinas de combate nivel 100 como Mew, Mewtwo, Lugia o Celebi? ¿Qué tal Charizard?**

Yago Fernández Paz
Puentedeume (La Coruña)

1. No, no es un error del juego. Mr. Mime pulula al sur de Pueblo Paleta y aunque son raros, aparecen de ambos géneros. Además, consulta en la Pokédex el área en el que aparece Mr. Mime y verás como te indica un punto al sur de Pueblo Paleta. ¿Cómo puedes pensar que tu Game Boy o tu juego Pokémon tienen errores? Mientras no te duches con la Game Boy, no tienes nada que temer. Y aún así...
2. Cuando en la revista aparece un error, todos miran a Jimmy. ¡Pobre Jimmy! Esta vez más que un error, ha sido una omisión. El Pokétruco es correcto, pero corresponde a Pokémon Cristal. No busques en Oro y Plata porque Buena no está.
3. Veo que he hecho bien en abrir la sección EL TRUCO DE ORO. Si la lees, verás la forma de solucionar el error de la fecha. A veces los errores que me comentas aparecen cuando el cartucho no está bien insertado, los contactos están sucios o hay algún poltergeist por tu casa. ¿Qué tal tu nivel de mates?
4. De todos los Pokémon que me comentas, la auténtica máquina de combate es Mewtwo. Me recuerda a Robocop. Pero desde que apareció Pokémon Oro y Plata, Mewtwo y sus colegas no tienen la vida tan fácil. Cuando aparezca Mewtwo, procura tener cerca de ti un Pokémon que conozca Manto Espejo (como Wobbuffet). Siempre que uses Manto Espejo, Mewtwo recibirá el doble de daño del que produjo en tu Pokémon cuando usó su terrorífico Psíquico o cualquier otro ataque especial. De esta forma, Mewtwo puede verse sorprendido y caer fulminado de un solo golpe. ¿Charizard? Bien, gracias.



Un Meganium a tope

Hola Profesor Oak. ¿Qué tal está usted? ¿Y Jimmy? Quería hacerle algunas preguntas:

1. **¿Por qué cuando le quiero dar a mi Meganium de nivel 80 Calcio, Carburante, Hierro, Proteínas o Más PS pone que "no surtirá ningún efecto"?**
2. **¿Qué ataques aprenden Noctowl, Jolteon, Flareon y Vaporeon?**
3. **¿Qué le parece el ataque Fisura? ¿Le parece bien que lo lleve un Blastoise?**
4. **¿Cuánta defensa puede tener un Steelix nivel 100?**
5. **¿Qué Movimiento Huevo aprenden Chikorita, Bellosom y Sudowoodo? ¿Con qué Pokémon?**
6. **¿Qué Pokémon aprende Mordisco y Danza Pétalo mediante cría?**

Javier Calderón
Talavera de la Reina

1. Yo estoy estupendo, pero Jimmy anda por aquí, saqueando la nevera y quitándome el jamón... Verás, si ninguno de los productos que mejoran las estadísticas surte efecto sobre tu Meganuim, significa que todas están a tope. No sé si sabes que el número máximo de unidades de Calcio, Hierro Carburante, Proteínas o Más PS que le puedes dar a un Pokémon es de 10. Si a tu Meganium ya se las ha dado es normal que no admita más. También es posible que hayas entrenado tan bien a tu Meganium que sea imposible subir sus

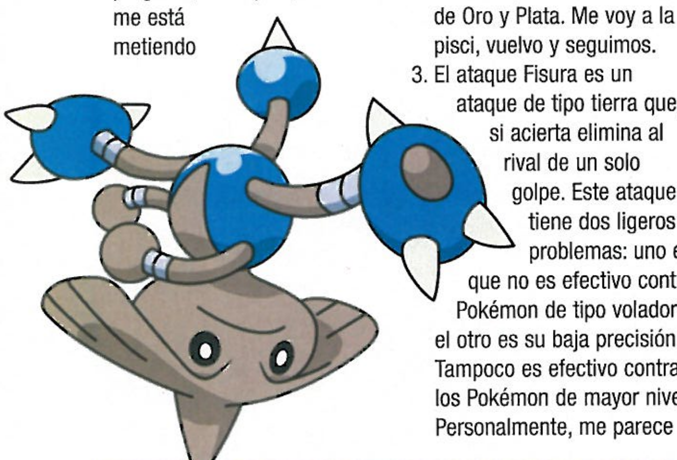
EL ENTRENADOR DEL MES

Christian Greciano, de Madrid, demuestra como un humilde Pokémon llamado Smeargle puede llegar a ser tan poderoso como para derrotar al mismísimo Mewtwo de un solo golpe. Quiero que sepas, querido Christian, que me ha encantado tu carta y que quizá más adelante publique el excelente truco que me envías.

En primer lugar quisiera hablar sobre Smeargle, un Pokémon con estadísticas muy bajas, pero con el don de poseer cualquier ataque gracias a su ESQUEMA. Y creo que la mejor combinación de MOVIMIENTOS será: Espora, Perforador, Fisura y Fijar Blanco. Me explico, si le equipamos con Garra Rápida, podremos dormir al Pokémon rival y evitar debilitarnos. A continuación usamos Fijar Blanco y después Perforador (si es un Pokémon volador) o Fisura (si no lo es). La estrategia es muy parecida a la del nº 24 (Iván Soler), pero tengo que aclarar que tenía puntos débiles como por ejemplo no poder derrotar Pokémon voladores. Por eso prefiero este Pokémon, que puede tumbar a Wobbufett sin usar Mismodestino e incluso a Mewtwo.



estadísticas. Enhorabuena majo, muy bien hecho.
2. Acabo de hablar con Jimmy y me ha dicho que tengo pocas líneas para contestar esta pregunta, el muy impaciente me está metiendo prisa para que vayamos a la piscina. De todas formas sabes que los ataques de todos los Pokémon que me pides, o se han publicado o se van a publicar en la Guía de Oro y Plata. Me voy a la pisci, vuelvo y seguimos.
3. El ataque Fisura es un ataque de tipo tierra que, si acierta elimina al rival de un solo golpe. Este ataque tiene dos ligeros problemas: uno es que no es efectivo contra Pokémon de tipo volador y el otro es su baja precisión. Tampoco es efectivo contra los Pokémon de mayor nivel. Personalmente, me parece bien que Fisura lo lleve Blastoise o cualquier Pokémon que lo pueda aprender, pero eso es porque me encanta observar la cara de susto que ponen mis contrincantes cada vez que uno de mis Pokémon lo usa. De todas formas, como es un ataque con muy poca precisión la mayoría de las veces fallará y quizá no lo veas muy útil. Sin embargo, si puedes utilizarlo en combinación con Telépata o Fijar Blanco, el golpe no fallará y la victoria será tuya.
4. Steelix en el nivel 100 puede llegar a una DEFENSA de 498, el segundo del mundo Pokémon tras Shuckle.
5. Para ver los Movimientos Huevo de Chikorita lee la página 62 del número 117 y verás un cuadrito muy mono que te cuenta lo que me preguntas. Los Movimientos Huevo de Bellosom son Danza-Espada, Hoja Afilada, Azote y Síntesis. No olvides que los Bellosom ponen huevos de los que sale Oddish. En cuanto a Sudowoodo, solo puede aprender un Movimiento Huevo y es Autodestrución.
6. Solo hay un Pokémon que puede aprender Danza Pétalo como Movimiento Huevo y ese es Bulbasaur. Sin embargo, Mordisco lo pueden aprenden Rattata, Dunsparce, Stantler, Swinub, Sneasel y Charmander.





MIS TROLAS PREFERIDAS

Me encantan las trolas. Con todas las que me habéis enviado creo que voy a publicar un libro y me voy a forrar, aunque para qué necesito dinero si soy guapo y encantador. ¿O no?

1. Hola Profesor Oak, un amigo dice que en la vía del Magnetotrén hay una trampilla que lleva al mundo "Pokécien", donde todos los Pokémon están al cien y donde te regalan un Mewtwo, un Mew y un Celebi. ¿Es verdad?

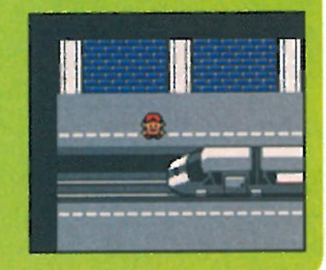
Nuria Muñoz
Barcelona

2. Un amigo me ha dicho que en Ciudad Iris, en la Torre Hojalata (en Oro) después de capturar a Ho-oh le das al A en la pared del fondo y se abre una puerta que lleva a un hangar secreto donde hay una nave espacial
Si entras y le das a un interruptor, se pone en marcha y te lleva a otro planeta donde hay muchos entrenadores, los vences y en una gran trozo de hierba te salen Pokémon de la edición Advance. ¿Es verdad?

Alejandro Carlos Martínez
Cartagena (Murcia)

1. Vamos a ver, yo creía que el mundo Pokécien era ese en el que todos los Pokémon valían cien. No, perdón, eso es un Todo a cien, ¿o era a un euro? Espera, ya me aclaro, el mundo Pokécien es en el que todos los Pokémon están a cien. Jo, eso creo que era en la discoteca. Me parece que llevo mucho sin salir. Mejor me callo.

2. ¡Un expediente X en Johto! Llamad al FBI, que vengan los agentes Mulder y Scully. ¿Serán Pokémon marcianos que dejaron la nave? Yo siempre he sospechado de ese extraño Pokémon llamado Celebi. Es más, voy a decir todo lo que sé de él, pero... ¿Quiénes son ustedes? ¿Qué hacen con esa jeringuilla? ¡Socorro! ¡Jimmy! ¡Mari! ¡Ayudadme! ¡Unos tipos de negro me están secuestrando! Nota de la Redacción: días después, Oak volvió a su casa. No recordaba nada de lo sucedido, pero por algún motivo no paraba de reirse. Estuvo así durante tres días.



Pokémon rico, rico

Querido Prof. Oak, necesito que usted me ilumine con su infinita sabiduría y responda a estas cuestiones:
1. ¿Pokémon Advance es exclusivo de la GBA o se podrá jugar en GBC?
2. ¿Para qué es Más Psique?
3. En el suplemento Pokémon de la revista 116 dice como cambiar el reloj ¿Qué es eso de la pantalla de Lugia o Ho-oh?
4. ¿Qué Pokémon ricos, sanos y con buenas estadísticas me recomienda para un equipo indestructible? Dígame los ataque que deberían tener.
5. ¿Qué le parece Furret?

ALINEACIÓN POKéMON

El equipo de Pokemaníaco Esteban (Madrid)

Quiero que me dé su más sincera opinión sobre los ataques de mis Pokémon de nivel 100 y de cómo los combinaría para una buena alineación: Zapdos- Trueno, Pantalla Luz, Pico Taladro y Rayo; Espeon- Psíquico, Sol Manital, Mordisco y Retroceso; Moltres- Ataque Aéreo, Vuelo, Velo Sagrado y Giro Fuego; Hitmonchan- Puño Dináminco, Mega Puño, Puño Fuego y Puño Hielo; Dodrio- Pico Taladro, Tri-Ataque, Ala de Acero y Vuelo; Ho-oh- Poder Pasado, Llamarada, Premonición y Recuperación; Tyranitar- Triturar, Avalancha, Cola Férrea y Puño Dinámico; Feraligatr- Surf, Puño Hielo, Excavar e Hidro Bomba.

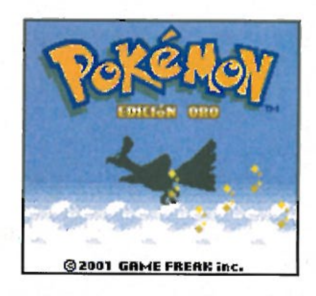
Hola Pokemaníaco. Veamos, un primer vistazo a tus Pokémon me dicen que sabes un montón y que necesitas pocos consejos. De todas formas, te sugeriré un par cosas.
Empecemos por Zapdos. Sus ataques son casi perfectos, pero veo un pequeño defecto. Trueno y Rayo son los mejores ataques de tipo eléctrico y más si los usa Zapdos, pero es mejor diversificar el tipo de ataque. ¿Qué quiero decir con esto? Pues que te quedes con uno de los dos y le enseñes a Zapdos otra técnica. Yo me quedaría con Rayo porque, aunque es menos potente que Trueno, nunca falla. En lugar de Trueno le enseñaría a Zapdos Hiper Rayo. Pero si prefieres mantener Trueno, me parece perfecto siempre y cuando lo complementes con Danza Lluvia. De esta forma la precisión de Trueno subirá hasta el 100%.
Sobre el resto de tu equipo prácticamente no tengo nada que objetar, salvo un pequeño detalle sobre Ho-oh. Seguro que sabes que si tienes Pokémon Stadium 2, podrás hacer que recuerde los movimientos Velo Sagrado y Fuego Sagrado. Si este es tu caso, haz que Ho-oh olvide Premonición y Llamarada. Prefiero Fuego Sagrado a Llamarada porque combina potencia y precisión, el 50% de las veces quema al rival y encima se puede usar si estás congelado.
Como entre los Pokémon que me comentas hay muchos pájaros, ya te puedes imaginar que en el equipo que te voy a recomendar habrá que prescindir de algunos de ellos. Recuerda que diversificar el tipo de los ataques aumenta las posibilidades de victoria. Aquí va la alineación que te recomiendo: Ho-oh, Zapdos, Espeon, Feraligatr, Tyranitar y Hitmonchan. ¿Captas la idea? Seguro que sí.

Le tengo pero no me convence, en realidad me parecen penosos los Pokémon normales.

6. **¿Cuál es mejor, Moltres o Ho-oh? A mi me parecen muy iguales.**

Héctor Benito Argés (Toledo)

1. Pokémon Advance será exclusivo de GBA. Como sabes, ningún juego de GBA es compatible con GBC. Si no tienes la GBA, te propongo que cuando lleguen las Navidades te la pidas o sufrirás y sufrirás viendo como se divierten tus amigos cuando salga el juego, en los primeros meses del 2003..
2. Más Psique es movimiento de auto-hipnosis que copia los cambios de las estadísticas del rival y los aplica al usuario. Es normal usar Más Psique en combinación con Contoneo. Cuando se usa Contoneo el rival queda confundido, pero su poder de ATAQUE aumenta mucho. Si después de usar Contoneo, usas Más Psique, el poder de ATAQUE de tu Pokémon aumentará, pero con la diferencia que no estará confundido. ¿A que es ingeniosa esta combo?
3. La pantalla de Lugia o de Ho-oh aparece justo antes de iniciar el juego y en la que verás la edición que tienes.
4. ¿Los quieres para combatir o para comértelos? Bueno, te diré que no hay equipos indestructibles, que eso es un mito. Hay equipos muy buenos y algunos ataques impresionantes, pero cualquier equipo siempre tendrá alguna debilidad.
En cuanto a los ataques que debería tener cualquier equipo Pokémon siempre digo que aprovechéis los que combinen la mayor potencia y precisión. Entre los ataques que cumplen esto están: Psíquico, Terremoto, Rayo, Rayo Hielo ...
5. Si los Pokémon de tipo normal te resultan penosos, supongo que no tendrás ningún problema en derrotar al Snorlax que usa Ash en el último combate. A todo el mundo le parece un enemigo formidable ¿Te digo otro Pokémon de tipo normal al que no debes subestimar? Pues se llama Porygon2 y más vale que tengas cuidado cuando te enfrentes a él. Qué, ¿has cambiado ya de opinión sobre ellos?
6. Las estadísticas de Moltres y de Ho-oh son similares, pero en cuanto a los movimientos que pueden aprender son muy diferentes. Desde este punto de vista, el mejor de los dos es Ho-oh ya que aprende movimientos tan interesantes como Terremoto, Poder Pasado, Psíquico, etc. ¿Te he iluminado?

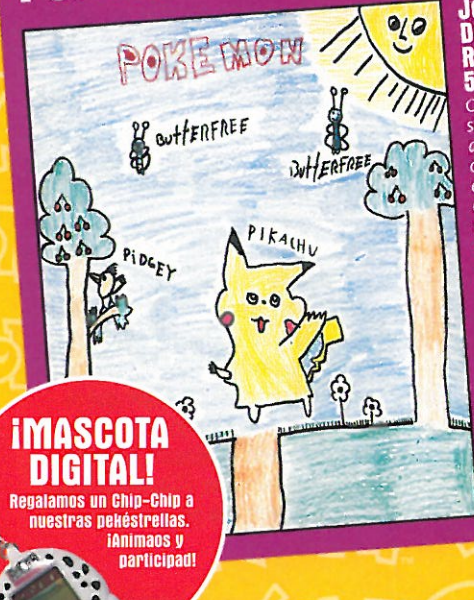


Para resolver todas tus dudas sobre Pokémon, escribe a **"El Profesor Oak te responde"**, Hobby Press, Revista Pokémon, **C/Los Vascos, 17 28040 Madrid**

ZONA POKÉMON™

¿Os gustaría ver vuestro artístico dibujo Pokémon formando parte de esta sección?, ¿quizá una foto molona con los Pokémon como tema?, ¿vuestras mejores puntuaciones Pokémon?, ¿o acaso queréis formar un club? Pues estáis en la zona indicada: Zona Pokémon. Toda vuestra.

Pekestrella



Jessica Domínguez Rodríguez. 5 años (Orense)

Cerecillo, cerezuelo, si "la Jessy" dibujase algún día otro Pokélo con su nombre engarzado en un ala o en el pelo, que lo mande sin vergüenza a los señores de ciencia que en esta revista moran. Pues ellos sabrán premiarla como a cualquier otra moza que, a una edad aún tan corta, dibujare con tal maña.

La Mari

(¡Quién iba a decirlo, Jessica! ¡La Mari haciendo poesía fácil, en vez de los baños!)

¡MASCOTA DIGITAL!

Regalamos un Chip-Chip a nuestras pekéstrellas. ¡Animaos y participad!



¡Participa y Gana!

Todos los meses regalamos unos guantes Nintendo Acción a todos los participantes de la Zona Pokémon.

Busca las diferencias

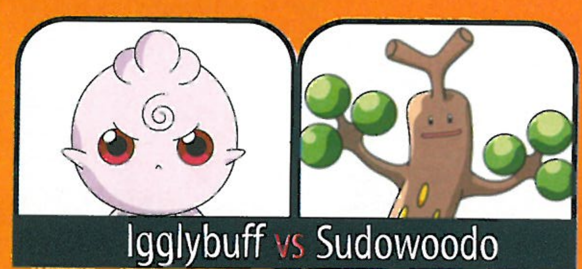




Así, con gesto de osito embobado, te vas a quedar tú mientras buscas las 6 diferencias que hay entre los Teddiursa.

Combate Total

Seguramente sabes casi tanto como nosotros de Pokémon... ¿Más? Pues demuéstralo adivinando qué Pokémon ganaría cada combate sabiendo que todos tienen el mismo nivel.



Igglybuff vs Sudowoodo





Spinarak vs Misdreavus



Skarmory vs Houndour



Laura Alejandro (Viscaya)



Emilio J. Aljarilla (Almería)



Arturo Bruce (Tenerife)



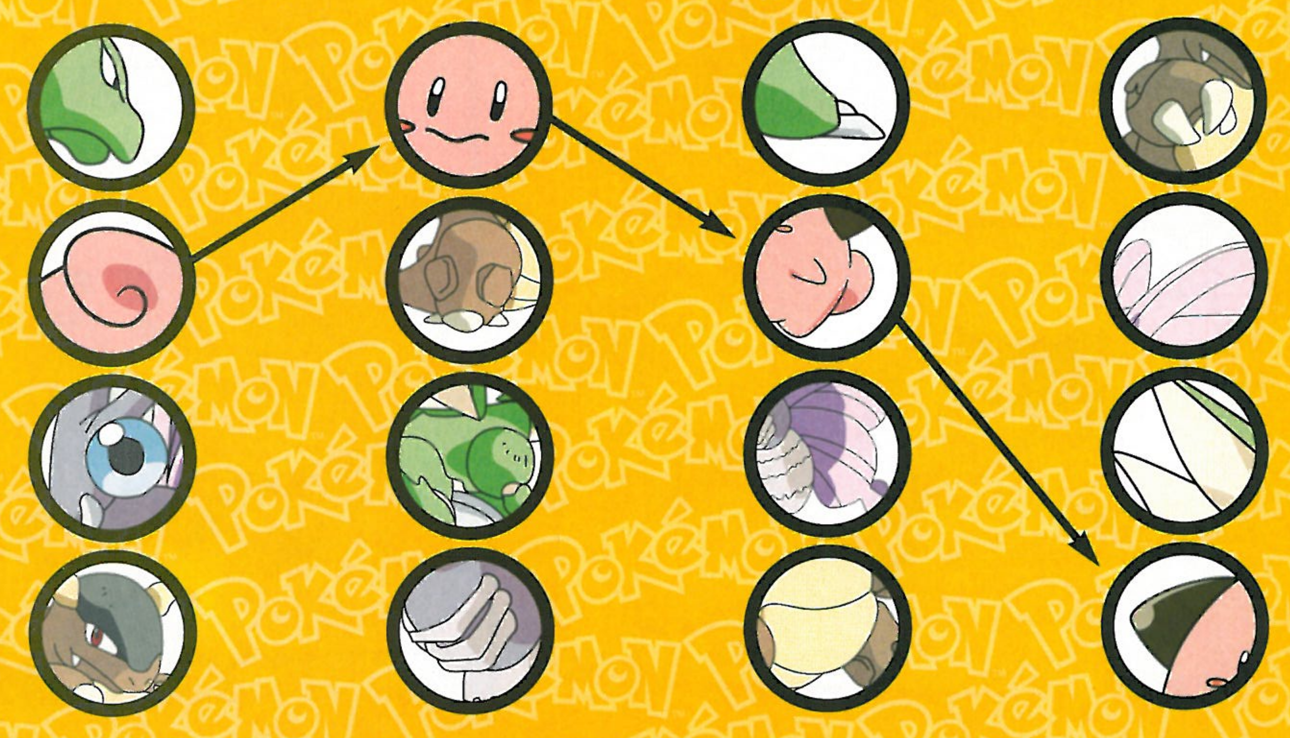




Luis M. Melero (Albacete)

¡¡ PEDAZO POKéMON !!

Esto consiste en, sin liarse la madeja más de lo normal, deshacer el lío entre redondeces que se han hecho cuatro Pokélos. Se ve que fueron todos a pasar al ascensor al mismo tiempo, o algo, y del golpe se han hecho pedaz... ¡hala, a juntarlos ya, hombre!



Marcos Antón (Zamora)

Poder psíquico

Tú estás en el desierto, imagina. Y estás amontonando arena para hacer el castillo más gordo del mundo y tal. Y entonces, de pronto, viene un viento huracanado que se lleva tu arena a "Ribadehuela 2002 XXL". Que la duna esparce, vamos.



Abilia Martínez (Valencia)

GANADORES

(Superconcurso nº21)

JUEGO POKEMON CRISTAL (GBC)

- Alejandro T. Fopiani Castillo .... Cádiz
- Olaia Rodríguez Altube .... Guipúzcoa
- Raúl Campos Prado .... Madrid
- Mariano De La Torre Estévez .... Sevilla
- Laura Talavera Ulla .... Toledo

LOTES DE BARAJA DE CARTAS + TABLERO

- Paqui Noguerón García .... Albacete
- Fernando Navia Castro .... Badajoz
- Roberto Rodríguez Maury .... Barcelona
- Alejandro Hernández González Ciudad Real
- Luis López Guerra .... León
- Amaury Cabañas González .... Madrid
- David Malvido Piñeiro .... Pontevedra

MOCHILAS POKEMON CON LUCES

- Guillermo Martínez López .... Albacete
- Manuel Sánchez Márquez .... Badajoz
- Alejandro Uréndez Mota .... Barcelona
- Roberto Molina Díaz .... Granada
- Jose M. Rubio Caro .... Madrid

PACK's NARANJA CON 3 VIDEOS DE POKEMON

- Adrián Cañizares Medina .... Alicante
- Santiago Bautista Zarranz .... Huesca
- Miguel Mercader Molto .... Murcia
- Ana Moya Ibañez .... Valencia
- Víctor J. García Muñoz .... Zaragoza

VIDEO PELICULA POKEMON 3

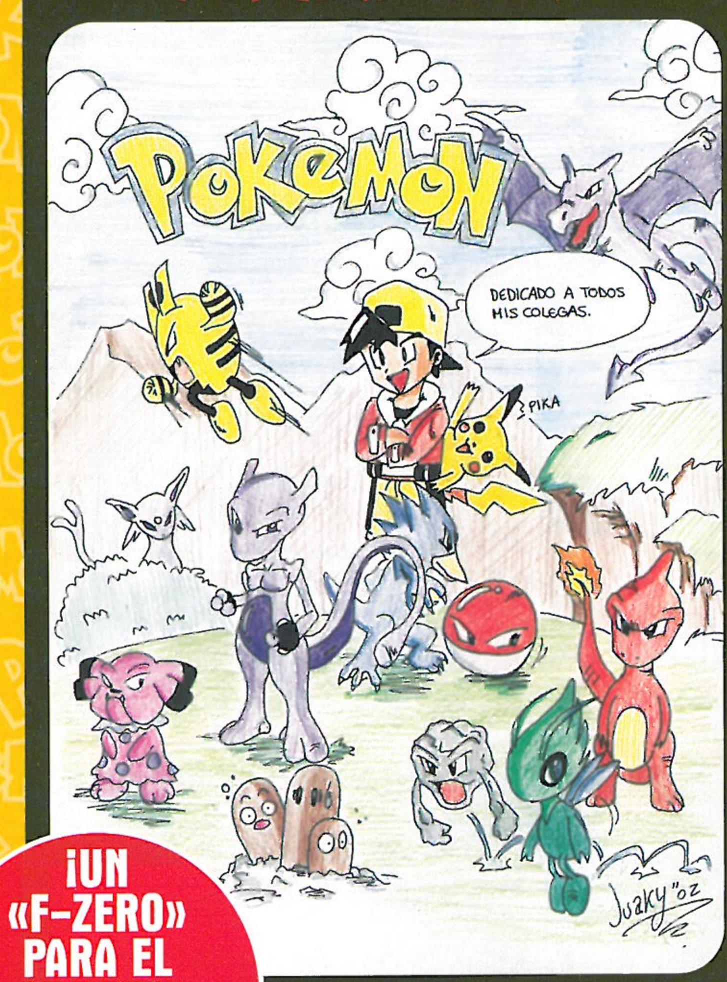
- Josep Lozano Rivero .... Barcelona
- Iván López Rodríguez .... Bizkaia
- Sonia San Primitivo Arias .... León
- Alejandro Rodríguez Martín .... Madrid
- Roberto Guerrero SanJosé............ Valencia

¡Mofi, el nuevo pokélo de mentira!

¡Patricia Robles, de Madrid, ha descubierto un Pokémon, un Tipo y un de todo nuevo! De toda la embellecida historia que nos manda, lo que más mola es la ficha del bicho en cuestión. Además de inventar el Tipo Apestoso, Patri ha hecho carcajear a Jimmy con los ataques "Súpedo" e "Hiper-tufo". Dice que los utilizará en los momentos más apurados, es decir, el día que se afeite. ¡Oh! ¡Y evoluciona a Supermofi!



Pokéartista



Juaky Marín López (Cádiz)
Un Geodude vi saltar con igual maña y destreza que en el dibujo de Juaky, que los hace de cabeza. Y baste ya de poesía, porque va a venir corriendo Jimmy, a seguir comiendo las lentejas con jamón que dejóse el otro día un señor de Castellón... de la Plana. (¡Vaya!)

¡UN «F-ZERO» PARA EL ARTISTA!



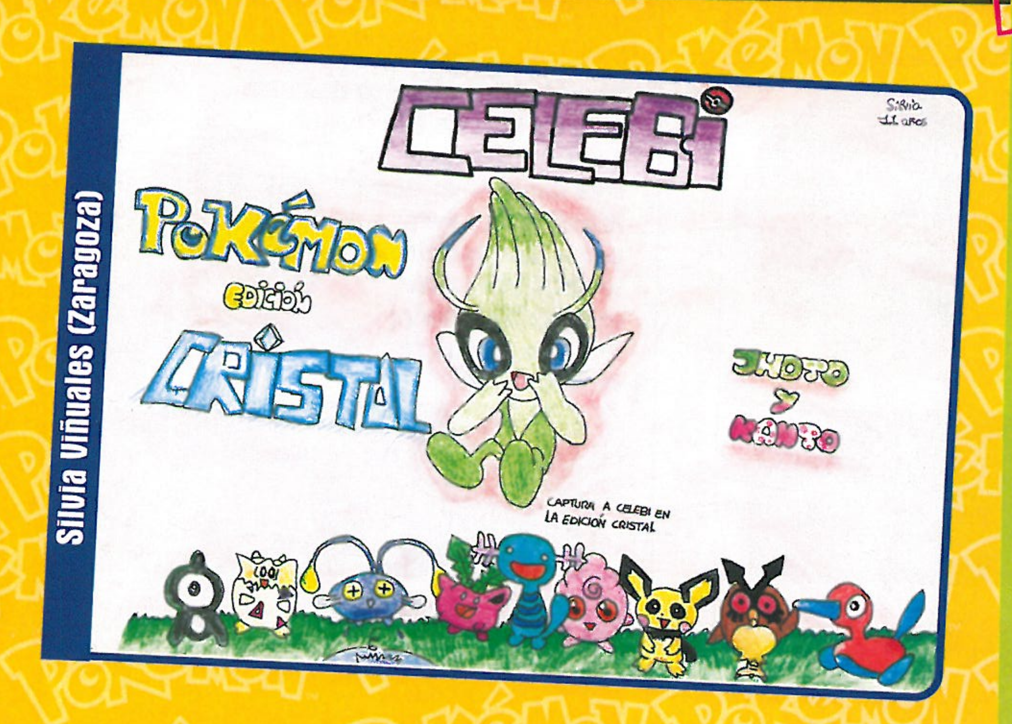


Artur Reyes (Barcelona)



Alicia Fernández (Ciudad Real)

LLAMADAS
(¡RING! ¿Sila?)



Silvia Viñuales (Zaragoza)

Me pongo de colores

Cuando el 7º de Caballería no acudía a tiempo, la gente se ponía nerviosa y llamaba a: "¡el... octillería de ca... BAH!". Y se ponían colorados.



Clubes

Para entrar en este club no tienes que ser un gran entrenador, pero sí debes tener alguna edición Pokémon para GB o GBC. Este es un club para intercambiar trucos, experiencias, dibujos... y además, ¡recibiréis, por una pequeña cantidad, una revista mensual! Aparte de todo esto, contestación asegurada a todas las cartas. Los interesados, mandad una carta con un dibujo Pokémon, vuestro Pokémon preferido y, si lo sabéis, algún truco, a:

Néstor Domínguez Varela
C/Venezuela Nº 19
Piso 2º, Izquierda
CP 15300 Betanzos
(A Coruña)

Participa

Nuestros muy queridos estudiantes, el nuevo curso está a puntito de comenzar y... ¡QUE NOOO! ¡Que aún te queda mucho verano para hacer dibujos y cosaaas!

Soluciones pasatiempos



Diferencias Teddiursa

Ojo amarillo, zarpa mano derecha, ombligo, zarpa pie derecho, sombra oreja izquierda, media luna frente.

Combate Total

1.Sudowoodo, 2.Misdreavus, 3.Skarmory

Poder Psíquico

Es Dunsparce, por Zeus. Más claro y...

#76 Golem

Tienen un cuerpo rocoso tan fuerte, que ni tan siquiera la dinamita más potente les haría ningún rasguño si estallara junto a uno de ellos. Eso sí, es de los Pokémon más lentos que existen.



Lo mejor

- + Su gigantesca defensa le permite resistir casi todos los ataques físicos sin pestañear. Menuda "cáscara".
- + Si provoca un terremoto, no quedará nada en pie. Eso tenedlo claro.

Lo peor

- - Para conseguirlo debes intercambiar un Graveler para que evolucione.
- - Es bastante lento, y tiene una baja Defensa Especial. Ojo a los ataques tipo Lucha o Tierra, no se defiende muy bien con ellos.

#62 Poliwrath

Es un hábil y enérgico nadador, pero a pesar de ello (como pasa con las ranas...), vive también en tierra firme. Eso sí, para poder conseguirlo tendrás que hallar primero una Piedra Agua, lo que no te resultará fácil.

Lo mejor

- + Es un clásico para cualquier entrenador que se precie. Y tiene unos niveles medios altísimos.
- + Enséñale el combo Telépata y Puñodinámico. ¡Que tiemblen!

Lo peor

- - Sus niveles de Velocidad y Ataque Especial no son tan elevados como el resto.
- - Para hacerte con él, necesitas tener en tus manos una Piedra Agua, algo que resulta verdaderamente complicado.

#139 Omastar

Un Pokémon-molusco del que se piensa que está extinguido. Sin embargo, aún se han visto algunos en playas desiertas. Si tienes esa "suerte", no te acerques a sus afilados colmillos, o podrás ser su comida.



Lo mejor

- + Aprende Poder Pasado, movimiento prehistórico de tipo roca que mejora las estadísticas.
- + Una de las ocho mejores Defensa y Ataque Especial.

Lo peor

- - Es lento y golpea flojo cuando usa ataques físicos. ¡Qué rollo!
- - Su tipo Agua/Roca le hace muy débil a ataques de tipo Planta: recibe cuatro veces más daño.

#75 Graveler

Se desplaza lentamente porque pesa demasiado para su pequeño tamaño. Por eso aprovecha las cuestas abajo para rodar como una piedra. Al no prestar atención a los objetos que cruzan su camino, suele acabar estampado en las laderas de las montañas.

Lo mejor

- + Conoce Autodestrucción y Explosión, dos habilidades decisivas.
- + Los Pokémon Eléctrico no le darán problemas. Y más con esos datos excelentes en defensa y ataque.

Lo peor

- - Es tan lento que puede desesperar al más paciente. Y su ataque especial y defensa especial están por los suelos.
- - Los ataques tipo Planta y Agua cuadriplican el daño que recibe.

Nintendo Acción

#81 Magnemite

Se mantiene en el aire porque le rodea un campo antigravedad, y además emite fuertes descargas paralizantes. En realidad es un potente imán, al que atraen poderosamente las ondas de la Pokégear. Si estás cerca, cuídate de sus ataques sorpresa con ondatrueno y demás.

Lo mejor

+ Bajo su aspecto simplón, se esconde un Pokémon con buena Defensa y mejor Ataque especial.
+ Sus ataques eléctricos molan: Electrocañón, Onda Trueno…

Lo peor

- Pese a que ha añadido el tipo Acero a su Eléctrico, no tiene ataques de esa naturaleza.
- Comparado con otros Eléctricos, es bastante lento, y sus puntos de ataque nos parecen simplemente decepcionantes.

Nintendo Acción

#117 Seadra

Las puntas de sus aletas segregan veneno, y sus huesos son muy apreciados en la medicina natural. El macho cuida a las crías, y si se acerca algún intruso, se defiende con sus venenosos pinchos.

Lo mejor

+ Sus estadísticas son bastante equilibradas, lo que le convierte en un Pokémon muy versátil.
+ Aprende Hidro Bomba, sin duda el ataque de tipo Agua más potente.

Lo peor

- La verdadera fuerza de su genética sólo se manifiesta cuando evoluciona a Kingdra.
- Debe evitar los ataques de tipo Planta, Eléctrico y Dragón. Flojea en los datos de Defensa especial.

Nintendo Acción

#82 Magneton

¿Se parece al que tenéis arriba, no? Pues sí, porque en realidad son tres Magnemite enlazados por una intensa fuerza magnética. Crean una fuerte tormenta que altera las ondas de radio.

Lo mejor

+ Posee un Ataque Especial que se sitúa entre los diez mejores de todo el universo Pokémon.
+ Al ser de tipo Acero, los ataques hacen realmente poco efecto en él.

Lo peor

- Sus niveles de Ataque, Defensa Especial y PS no son como para tirar cohetes precisamente.
- Los ataques de tipo Tierra cuadriplican el daño que le hacen. Y ojo a los ataques Eléctrico, Planta y Dragón: hacen pupa.

Nintendo Acción

#119 Seaking

Utiliza el afilado cuerno de su cabeza para cavar un nido en las piedras del lecho del río. Allí guarda sus huevos para que no sean arrastrados por la corriente.

Lo mejor

+ Una de sus bazas ofensivas es el ataque Perforador, capaz de eliminar al rival de un solo golpe.
+ Puede aprender un espectacular combo con Tóxico y Protección.

Lo peor

- Su Ataque Especial no es lo que se espera de un Pokémon de tipo Agua como él.
- No tiene nada que hacer ante el Rayo de Pikachu. Y en general todos sus valores, excepto ataque, son bastante mediocres.